55
ČERVEN '96

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

Cena 39 Kč, cena s CD 140 Kč

Excalibur

32 plných recenzí, 18 stran novinek, CD!

POPULAR COMPUTER PUBLISHING

00055
9 771210 112005

Nezaspěte neopakovatelnou příležitost (str.2)

V přípravě: Project X II, Master of Orion II, Terracide, AB3D II.

Recenze: Duke Nukem 3D, Conquest of new World, Kingdom O' Magic, Zork Nemesis, Civilization II, ATF, Spycraft, Ripper, Battlegrounds Ardenes *(PC)*, Breathless, Coala, Hilt II, Cedric, Sensible Soccer 95-96, Zeewolf II *(Amiga)*...

Excalibur je publikace českého nezávislého vydavatelství. Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1996. Made in Czech Republic.

Excalibur začal **frontální útok** s cílem získat dominantní postavení mezi herními časopisy. A začátek je to vskutku ostrý: **červnová předplatitelská kampaň** na roční předplatné Excaliburu a Excalibur + CD za téměř symbolické ceny! Je to tak lákavé, že jenom otrlí mohou zůstat klidně sedět. Tuto extra nabídku nemůžete přijmout snad jen tehdy, když máte utrhané poštovní schránky nebo jste zcela na mizině. Excalibur samotný vás přijde na pouhých 19,50 Kč! Excalibur CD-ROM, které je plné dem, shareware, utilit a různých dat pro PC, Amigu a Macintosh, můžete v rámci této kampaně získat společně s Excaliburem za pouhých 57 Kč. Sleva oproti dnešní plné prodejní ceně je 83 Kč, **ročně ušetříte téměř 1.000 Kč!** Ale pozor, tato super nabídka platí jen pro platby, uhrazené **do konce měsíce června.** Poté bude předplatné Excaliburu za podstatně vyšší ceny. Navíc pokud zaplatíte předplatné tak, aby složenka došla do 15. června 1996, budete zařazeni do **slosování o 10.000 Kč.** Pro dalších devět vylosovaných jsou připraveny počítačové hry dle nabídky v době slosování. Výsledky slosování budou zveřejněny v Excaliburu 56. Jestli naší mimořádné nabídky využijete **záleží jen na vás.**

EXCALIBUR + CD

PLNÁ CENA 12 ČÍSEL
12 x 140 = 1.680 Kč

PŘEDPLATITELSKÁ SLEVA
12 x 83 = 996 Kč

PŘEDPLATNÉ - 12 ČÍSEL
684 Kč

EXCALIBUR

PLNÁ CENA 12 ČÍSEL
12 x 39 = 468 Kč

PŘEDPLATITELSKÁ SLEVA
12 x 19,50 = 234 Kč

PŘEDPLATNÉ - 12 ČÍSEL
234 Kč

Jak si předplatit Excalibur?

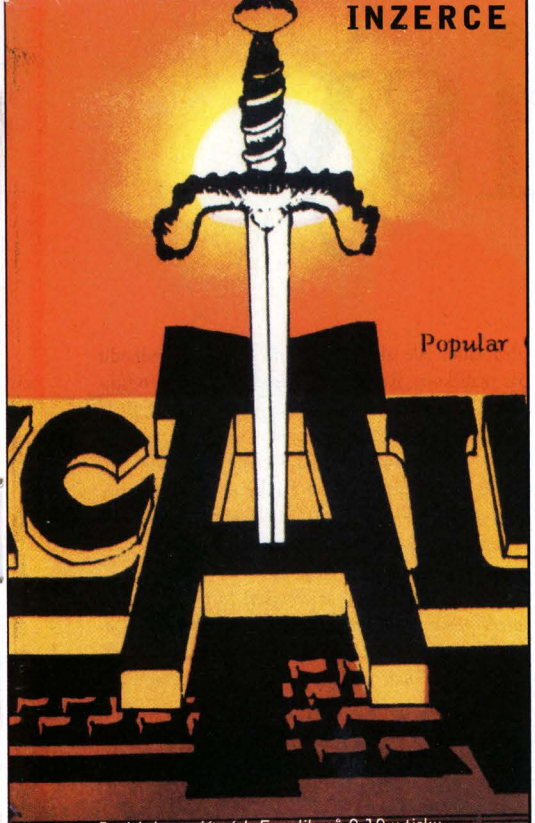
Stačí, když na nejbližší poště zaplatíte roční předplatné složenkou typu C na adresu:

PCP, box 414, 111 21, Praha 1.

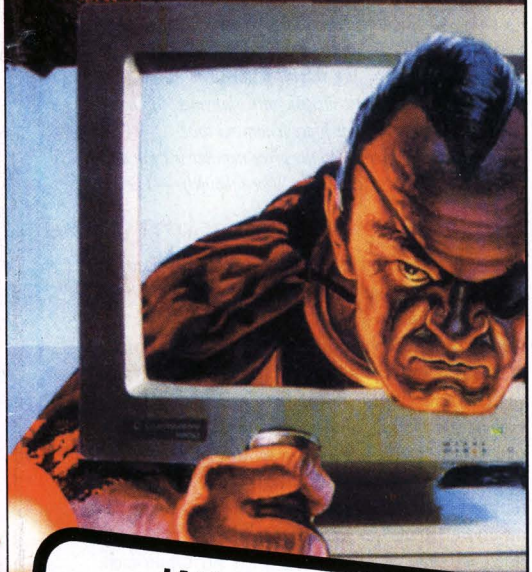
Pak budete dostávat Excalibur poštou až do domu.

Pro současné předplatitele v ČR: tyto výhodné podmínky jsme automaticky poskytli též Vám, proto je možné, že se Vám zvýšil počet předplacených čísel. Při přepočtu jsme vycházeli z výše Vašeho předplatitelského konta.

INZERCE



Dotisk legendárních Excaliburů 0-10 v tisku.
Svazek má 292 stran!!!
Bude obsahovat též návod na Prince of Persia II (Ex18+).
NEBUDE se prodávat v obchodech ani u kamelotů.
Získat ho můžete pouze od Excaliburu poštou.
Omezený náklad, proto neváhejte!
Vzhledem ke zvýšenému rozsahu bude rozesílán doporučeně v druhé polovině června 1996.



JAK HO ZÍSKAT?
Stačí, když poukážete 150 Kč složenkou typu C na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do „*Zprávy pro příjemce*" napíšete: **Excalibur Classic = 150 Kč.**
Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Slovenská republika
190 Sk zašlite poukážkou typu „C" na adresu: **Ultrasoft, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15.**

55

obsah

V PŘÍPRAVĚ 6

8 **Alien Breed 3D II**
3D AKČNÍ, AMIGA
7 **Capital Punishment**
MASO ALA STREET FIGHTER, AMIGA 1200
7 **Master of Orion 2**
VESMÍRNÁ SCI-FI STRATEGIE, PC-CD
6 **Project X 2**
POKRAČOVÁNÍ PROJECTU X, AMIGA 1200
9 **Terracide**
SCI-FI SIMULÁTOR, PC-CD

NÁVODY 66

79 **Angel Devoid** PC-CD
78 **Congo The Movie** PC-CD
77 **Noctropolis** PC-CD
66 **Ravenloft II: Stone Prophet** PC-CD
72 **Stonekeep** PC-CD
80 ***tipy a triky*** AMIGA, CD32, PC, 3DO, SATURN

TÉMA 84

84 **ECTS**
REPORTÁŽE + NOVINKY ZE SVĚTOVÉ VÝSTAVY

HARDWARE 96

98 *Test:* **FPS 60**
97 *Test:* **Mediamatics MPEG Decoder**
96 *Test:* **Real Magic Maxima**
Test tří MPEG karet pro přehrávání videa

RECENZE 24

56 **Absolute Zero**
SCI-FI SIMULÁTOR, PC-CD
28 **Advanced Tactical Fighter**
SIMULÁTOR BOJOVÝ LETOUN, PC-CD
58 **Angel Devoid**
SCI-FI CINEMATIC ADVENTURE, PC-CD
38 **Battleground Ardenes**
2. SVĚTOVÁ VÁLKA STRATEGIE, PC-CD
27 **Battleground Getysburg**
HISTORICKÁ STRATEGIE, PC-CD
32 **Breathless**
3D AKČNÍ, AMIGA
34 **Cedric**
FANTASY ADVENTURE, AMIGA 1200
40 **Chronicles of the Sword**
LEGENDA ADVENTURE, PC-CD
14 **Civilization 2**
STRATEGIE, PC-CD
20 **Coala**
AKČNÍ SIMULÁTOR VRTULNÍKŮ, AMIGA
24 **Congo The Movie**
ADVENTURE, PC-CD
12 **Conquest of The New World**
HISTORICKÁ STRATEGIE, PC-CD
25 **Dark Forces**
SCI-FI 3D AKČNÍ, MAC-CD
44 **Deathkeep**
AKČNÍ DUNGEON, 3DO
30 **Descent II**
NÁVRAT JEDNÉ LEGENDY, PC-CD
41 **Desert Apache**
INTERAKTIVNÍ FILM, AMIGA
16 **Duke Nukem 3D**
3D AKČNÍ, PC, PC-CD
18 **Earthsiege 2**
SCI-FI SIMULÁTOR, PC-CD
42 **ESPN Extreme Games**
BRUTÁLNÍ SIMULÁTOR, PC-CD
53 **Hillsea Lido**
OBCHODNÍ STRATEGIE, AMIGA 1200
26 **Hilt 2 - The Revenge**
SCI-FI TAKTIKA, AMIGA
36 **Kingdom O' Magic**
FANTASY ADVENTURE, PC-CD
54 **NBA Live '96**
BASKETBAL, PC-CD
48 **Player Manager 2 Extra**
FOTBALOVÝ MANAŽER - STRATEGIE, AMIGA 1200
22 **Ripper**
SCI-FI INTERAKTIVNÍ FILM, PC-CD
46 **Sensible World of Soccer**
SUPER FOTBÁLEK, AMIGA
52 **Silent Hunter**
SIMULÁTOR PONORKY, PC-CD
23 **Speris Legacy**
AKČNÍ ADVENTURE, AMIGA 1200
60 **Spycraft**
NĚCO O ŠPIONÁŽI, KGB, CIA, PC-CD
50 **Warhammer**
BOJOVÁ STRATEGIE, PC-CD
63 **Worms - Reinforcements**
KAMIKADZE ČERVÍCI OPĚT NA SCÉNĚ, PC-CD
62 **Zeewolf II**
STŘÍLEČKA S VRTULNÍČKEM, AMIGA
10 **Zork Nemesis**
FANTASY ADVENTURE, PC-CD

ANKETA EXCALIBUR 53

RUBRIKY OD NEJOBLÍBENĚJŠÍCH:
recenze, dopisy, tipy a triky, čity, v přípravě, profil, hardware, první dojmy, hacking, návody, klasika, multimedia, autoři Excaliburu, téma, reportáž, obsah.

AUTOŘI - TOPTEN:
1.-2. Lewis a Andrew 159 hlasů, 3. Joe 129 hlasů, 4. ICE 120 hlasů, 5. KaT 116 hlasů, 6. JKL 111 hlasů, 7. Lachtan 78 hlasů, 8. Beast 63 hlasů, 9. Fanatic 60 hlasů, 10. Muddok 51 hlasů.

POČÍTAČE:
PC 61%, Amiga 38,5%, ostatní 0,5%.
CD-ROM má 47,8%.
CD-ROM chce koupit do 12 měsíců 30,1%.
Za poslední rok koupili čtenáři Excaliburu hardware a hry asi za 1 miliardu Kč (cca 21.000 Kč na jednoho čtenáře).

PRŮMĚRNÝ VĚK ČTENÁŘŮ:
18 let. Věková struktura: 14 a méně let: 31,37 %. 15 - 17 let: 44,11 %. 18 a více let: 24,5 %.

dopisy

- Pozdrav od *Duke Nukema* odněkud z Austrálie. Nerozumíte-li anglicky, vězte, že *Duke* se ptá prasátka: „Pomohlo by ti, kdybych ti řekl, že je mi to líto?" Díky za GIF(T), Lukáši. — Fanatic

Stalo se, že minulý měsíc nevyšel Excalibur. Redakce udělala něco, co se nesmí žádné redakci na světě stát: odevzdala podklady o týden později, a tak jsme vypadli z harmonogramu a ocitli se až na konci fronty zákazníků, čekajících na skulinku na tiskárenské rotačce v době státních svátků a tisku letáků volební kampaně. Proto jsme vyšli až teď, za což se velice omlouvám. Abychom důsledky zpoždění zmírnili, toto číslo jsme částečně aktualizovali, vyřadili starší články, zařadili nové recenze, redakční rubriky minimalizovali. V dalších číslech také budeme postupně realizovat vaše rady a nápady tak, abyste byli s Excaliburem a s Excaliburem CD co nejvíce spokojeni.

Excalibur začal **frontální útok** s cílem získat dominantní postavení mezi herními časopisy. A začátek je to vskutku ostrý: červnová předplatitelská kampaň na roční předplatné Excaliburu a Excalibur + CD za téměř symbolické ceny! Je to tak lákavé, že jenom otrlí mohou zůstat klidně sedět. Tuto extra nabídku nemůžete přijmout snad jen tehdy, když máte utrhané poštovní schránky nebo jste zcela na mizině. Excalibur samotný vás přijde na 19,50 Kč! Excalibur CD-ROM, které je plné dem, shareware, utilit a různých dat pro PC, Amigu a Macintosh, můžete v rámci této kampaně získat společně s Excaliburem za pouhých 57 Kč. Sleva oproti dnešní plné prodejní ceně je 83 Kč, ročně ušetříte téměř 1.000 Kč! Pokud máte Excalibur již předplacen, na změně též vyděláte, neboť předplatné vám přepočítáme podle výše vašeho konta tak, že budete mít stejně výhodné podmínky jako noví předplatitelé. Pokud u nás máte předplatitelské konto, je výhodné doplatit si zbytek. Ale pozor, červnová předplatitelská kampaň platí jen pro platby, uhrazené DO KONCE MĚSÍCE ČERVNA. Poté bude předplatné Excaliburu za podstatně vyšší ceny. Bližší informace najdete na straně 2. Myslím, že se máte na co těšit.

Martin Ludvík, vydavatel

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Josef Vaněček (LEE). **Zástupce šéfredaktora:** Stanislav Procházka (Amph). **Autoři:** Karel Taufman (KaT), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Karel Florian (Roger T.), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Komárek (Honza), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Petr Slováček (Twyn), Pavel Jirák (Eldwyn), Marek Růžička (Marek), Mirek Kopecký (KEVIN), Robert Havlík (Hawkins). **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Inzerce:** Martin Ludvík, tel.: 02/667 123 15-6. **Grafika a DTP:** Excalibur. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia a.s. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5786, MIČ 47129. Vydavatel: Martin Ludvík. **Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1996.**

AMIGU NEBO PC?

Už delší dobu se potýkám s problémem: koupit Amigu nebo PC? Proto vás žádám o radu v tomto spletitém problému. Na počítači bych chtěl dělat jednoduší DTP, 3D grafiku, snad i hudbu a samozřejmě i hrát hry - simulátory. Zajímalo by mě tedy, s jakým PCčkem by se dala srovnat A 1200 s 2 MB RAM a s HD z hlediska výkonu v grafice. Předem díky — váš SLASH

Mno... Ehm... Už zase. Že já tenhle koresponďák uchopil do pařátku! Po krvavé bitvě v redakci (Joe byl v menšině) jsme se rozhodli pro seriózní odpověď. Amiga 1200 se 6 MB RAM, 540 HD a turbokartou 030/50 MHz = přibližně 28 000, což je výkonově srovnatelné s Pentiem na 75 MHz, 8 MB RAM, 1 MB SVGA a tentýž harddisk. Ve srovnání s touto konfigurací je příznivější Amiga. Pro PC ale hlasuje větší hlas lidu, dál vezmi v úvahu Internet (nemusíš ho mít) (tak to prr, Ratlíku! I Amigu můžeš připojit k Internetu, některé firmy jej nabízejí levněji než na PC! A navíc máš u Amigy vždy jistotu, že kupuješ značku. -Joe) a rapidní zlevňování (to pro mě mluví jasně proti - Fanatic). Jinak je to takové vyrovnané - 3D Studio, Corel atd., na to vše existují Amigácké protějšky, zvukovka je sice v Amize zabudovaná, ale zvukové karty pro PC jsou cenově odstupňované (SB 16 okolo 2000) atd. Tak, zauvažuj. Toť vše. —Rattle

AKTUÁLNOST!

Po nejistém minulém roce jste opět nasadili ten správný kurs. Cena odpovídající kvalitě a počtu stran - prostě nirvána, jestli to tak půjde dál, tak si vás předplatím. Ale jako váš zákazník si dovoluji nadhodit pár maličkostí. Recenzujete staré hry a nové s odstupem 1-2 měsíce, což sice zajistí větší objektivitu, ale málokdo bude čekat takovou dobu a hru si koupí bez vás. A proto aktuálněji i když méně objektivně. Co takhle zaplnit část časopisu články o životním stylu, kartách, o Warhamříku atp? Chtělo by to i další soutěže, ale jinak - dost dobrý! STANDA CHLUP, Brno

Stando z Brna! Velice ti děkujeme za tvůj dopis. Poměrně přesně jsi vystihnul naše (zatím) nedostatky. Samozřejmě, že se v budoucnu budeme snažit tyto nedostatky přeměnit v naše přednosti. Ale nyní konkrétně k pár „maličkostem":

Odstup 1-2 měsíce je opravdu už příliš. Ale to se stává jen v extrémních případech. V současnosti se pracuje na vylepšení vztahů s našimi zahraničními partnery, kteří nám slíbili zasílat své produkty nejpozději v den uvedení na trh.

Nemohu souhlasit s heslem „Akuálněji, i když méně objektivně". Zkrátka - objektivita je pro nás prvořadá. Naše články musí co nejpřesněji vystihnout recenzovaný produkt. Nevím, jak by se ti líbilo, kdyby sis zakoupil hru na základě „aktuální" recenze a po několika hodinách hraní by jsi zjistil, že naše informace byly poněkud „nepřesné".

Nyní k tvým návrhům jež se týkaly rozšíření časopisu o články - viz životní styl... atp. Opravdu nejsme časopis jenž by se snažil vnucovat někomu určitý životní styl. Počítačové hry nejsou přece náplní a smyslem života. Jsou pouze jeho součástí - nic víc, nic míň. Jakým způsobem si chceš prožít ten svůj, to je přece jenom na tobě.

Dík za motivující dopis, nic přece nemůže být tak dobré, aby nemohlo být ještě lepším. Více takových. —Lee

SAHÁM PO OHNÍČKÁCH

Jako velice nadšený hráč počítačových her jsem se rozhodl vám napsat. Nejdříve bych začal tím, proč. Důvodů je mnoho ale tím největším je pochvala vám všem, kdo Excalibur připravujete. Odvádíte skvělou práci a skvělou atmosféru přenášíte i na nás, netrpělivé čtenáře. Nejhorší na tom ovšem je, že Excalibur vychází až koncem měsíce, ale hbití čtenáři jako já mají Excalibur přečtený už za tři dny poté co vyšel. Začnu ho číst podruhé a po třetí (což je ovšem dobře, protože v něm najdu pokaždé něco nového), ale po čtvrté už mě to nebaví, znám už ho nazpaměť, slovo od slova a pak musím sahat po Ohníčkách. ALEŠ VYKYPĚL, Praha

*S tvým rychločtením ti asi moc nepomůžeme, Aleši, ale jinak jsme moc rádi za tvá slova chvály. Abychom alespoň lehce zmírnili tvé hoře, poradíme ti. Jestli čteš Excalibur od dob jeho geneze, pokus se prolistovat jeho staršími čísly. Určitě budeš mile překvapen, tvé srdce zaplesá nad tou krásou a rozbuší se při nostalgických vzpomínkách. Jestliže však nejsi šťastným majitelem oněch starých svazků, prosíme tě, neskákej. Již brzy bude vytištěn **Excalibur Classic** v jehož téměř 300 stranné náplni je obsaženo prvních 10 čísel Excaliburu. Zájem je však velmi velký, proto se rozhodni rychle. —Lee*

Další Excalibur a CD vyjde 1. července

Velká série Excaliburů

Senzační nabídka za skvělou cenu! Nyní máte možnost mít doma téměř všechny Excalibury, které kdy vyšly a vychutnat si celých šest let vývoje Excaliburu! Přichystali jsme pro vás Velkou sérii Excaliburů, ve které stojí jedno číslo pouhých 10 Kč! Součástí série je dotisk Excaliburů 0-10. Jako bonus zdarma obdržíte dle vašeho výběru Excalibur 50 nebo 51. Celkem za sérii zaplatíte pouhých 540 Kč!!! Aby zásilka došla v pořádku, bude zabalena v pevné krabici a zaslána jako balík. Tím je téměř vyloučeno nebezpečí poškození nebo nedoručení zásilky. A proto neváhejte!

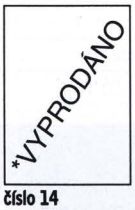
Excalibur 11 - 49* .....390 Kč
Excalibur Classic (Ex0-10).....100 Kč
bonus Excalibur 50 nebo 51 ....zdarma
poštovné a balné - balík .....50 Kč
celkem.....540 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Velká série Excaliburů = 540 Kč
bonus: Excalibur 50

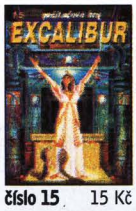
číslo 11 15 Kč

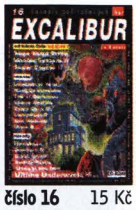
číslo 12 15 Kč

číslo 13 15 Kč

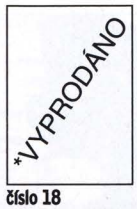


číslo 14

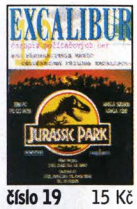

číslo 15 15 Kč


číslo 16 15 Kč

číslo 17 15 Kč



číslo 18


číslo 19 15 Kč

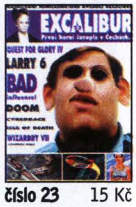
číslo 19+ 15 Kč

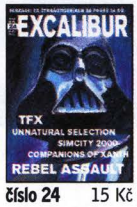
číslo 20 15 Kč

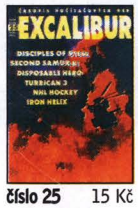
číslo 20+ 15 Kč

číslo 21 15 Kč

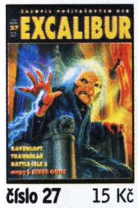
číslo 22 15 Kč

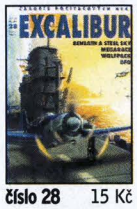

číslo 23 15 Kč


číslo 24 15 Kč


číslo 25 15 Kč

číslo 26 15 Kč


číslo 27 15 Kč


číslo 28 15 Kč

číslo 29 15 Kč

číslo 30 15 Kč

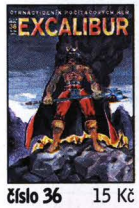
číslo 31 15 Kč

číslo 32 15 Kč

číslo 33 15 Kč

číslo 34 15 Kč

číslo 35 15 Kč


číslo 36 15 Kč

číslo 37 15 Kč

číslo 38 15 Kč

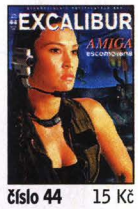
číslo 39 15 Kč

číslo 40 15 Kč

číslo 41 15 Kč

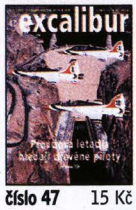
číslo 42 15 Kč

číslo 43 15 Kč


číslo 44 15 Kč

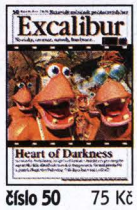
číslo 45 15 Kč

číslo 46 15 Kč


číslo 47 15 Kč

číslo 48 15 Kč

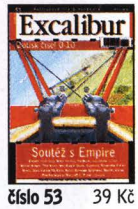
číslo 49 15 Kč



číslo 50 75 Kč

číslo 51 85 Kč

číslo 52 39 Kč



číslo 53 39 Kč

Excalibur upgrade

Excalibur 11...49*
(počet čísel krát 10) .....150 Kč a více
Excalibur Classic (Ex0-10) .....100 Kč
poštovné a balné - balík .....50 Kč
celkem.....300 Kč a více

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excaliburů upgrade = 300 Kč
Excalibur 20-30,33,38,44,45

Pro čtenáře, kteří již v minulosti odebírali u PCP, platí tato speciální nabídka: 1 Excalibur ze série Excaliburů za symbolickou cenu 10 Kč! Podmínkou je odebrat minimálně 15 čísel a Exalibur Classic.

Chybí-li vám pár čísel, pak je pro vás výhodná tato nabídka: jednotlivé Excalibury za nízkou cenu (obvykle 15 Kč - cena je uvedena u obrázku).

Historické Excalibury

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur 20-22,33,38,44,45=105 Kč
poštovné a balné = 20 Kč

Excalibur 11...53 .....počet krát cena
poštovné a balné.....20 Kč
nebo doporučeně a balné.....50 Kč

v přípravě

platforma: Amiga 1200
typ: akční
vydavatel: Team 17 / Ocean
datum vydání: nechtějí nám to říct

Project X 2

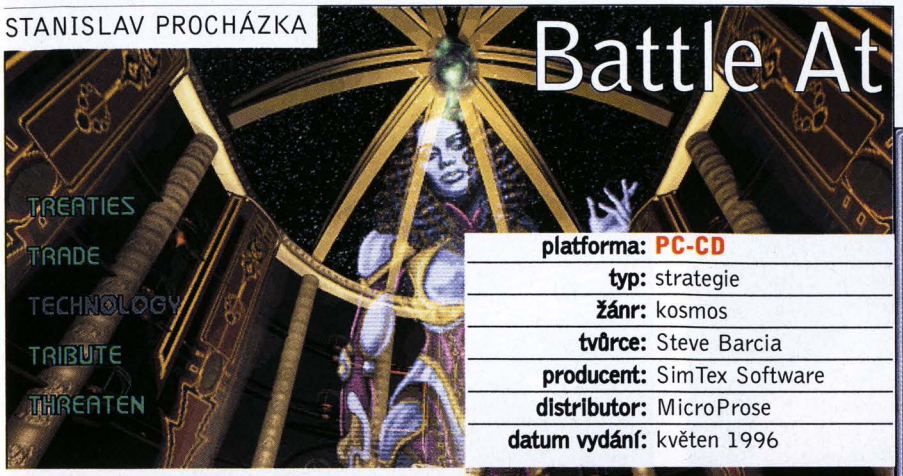
JOSEF KOMÁREK

Hola hola! Na vědomí se dává, že *Team 17* co nevidět vypustí do vesmírného prostoru nový létající objekt v rámci *Projektu X* číslo *2*, který bude na své misi likvidovat všechno, co se mu nachomýtne před čumák, svými lasery a dalšími ničivými zbraněmi. V rámci propagační akce bude na AGA Amigy vypuštěna hra, která se na počest této události bude jmenovat *„Project X 2"* a má za cíl získat tomuto projektu co nejvíce příznivců mezi hráči počítačových her. Ovšem ještě nikdo neví, kdy to bude... **—Joe**

Master of Orion II

Battle At Antares

STANISLAV PROCHÁZKA



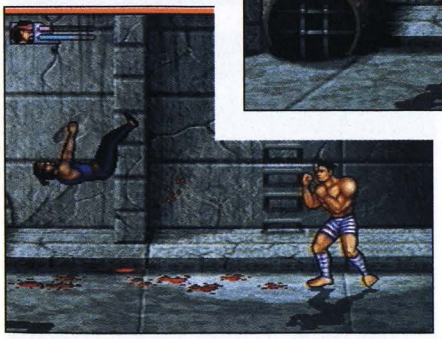
platforma: PC-CD
typ: strategie
žánr: kosmos
tvůrce: Steve Barcia
producent: SimTex Software
distributor: MicroProse
datum vydání: květen 1996

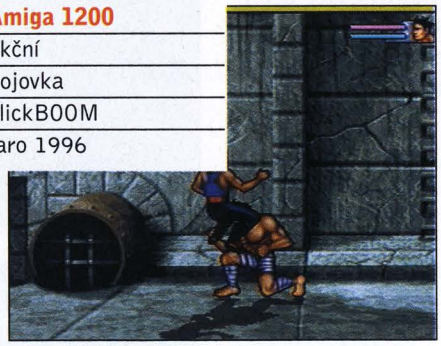
MicroProse ohlásil vydání pokračování hry *Master of Orion* (recenze viz EX č.21). Tato hra v době svého vzniku získala tituly jako Strategie roku 1993 atd. Většina výtek na tuto hru by samozřejmě měla být vyslyšena a tak znovu můžeme těšit na hru ne nepodobnou *Civilizaci,* ale na rozdíl od ní se odehrává ve vesmíru. Kritika hráčů *MOO I.* je vyslyšena a následník je vybaven SVGA grafikou, možností hry po modemu či síti, více ras, více technologií, více všeho. Ocitnete se v roli mocného Imperátora, který musí vědět kde těžit suroviny, kde vyrábět zbraně atd. Kromě této části hry se samozřejmě nevyhnete ani konfliktům s jinými mocilačnými Imperátory, takže o zábavu je postaráno. Otázkou zůstává, zda tato strategie obstojí v konkurenci mezi zhruba tisícem dalších produktů.

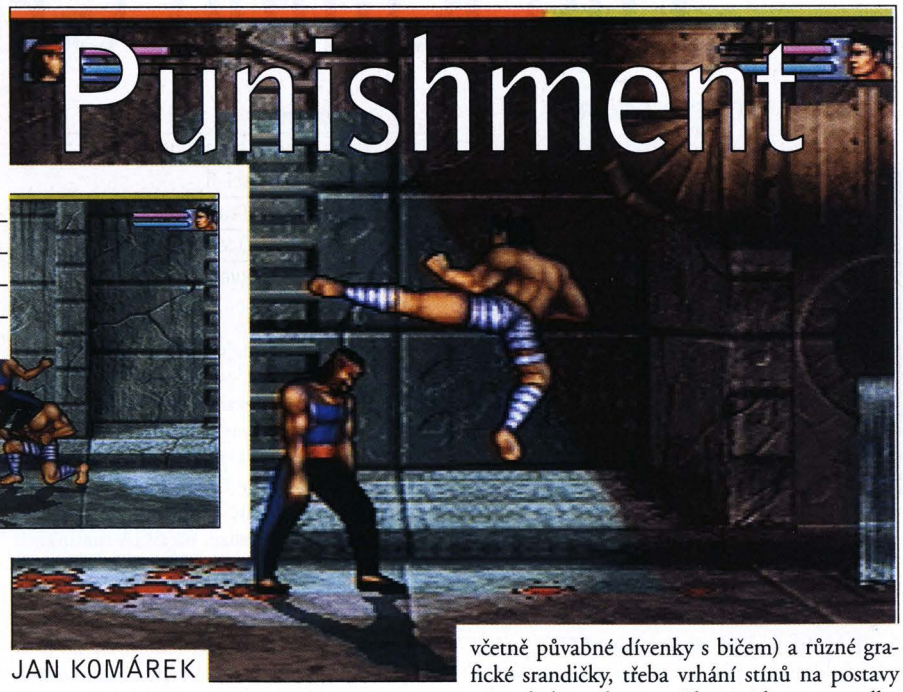
—Amph

Capital Punishment

platforma: Amiga 1200
typ: akční
žánr: bojovka
vydavatel: clickBOOM
datum vydání: jaro 1996

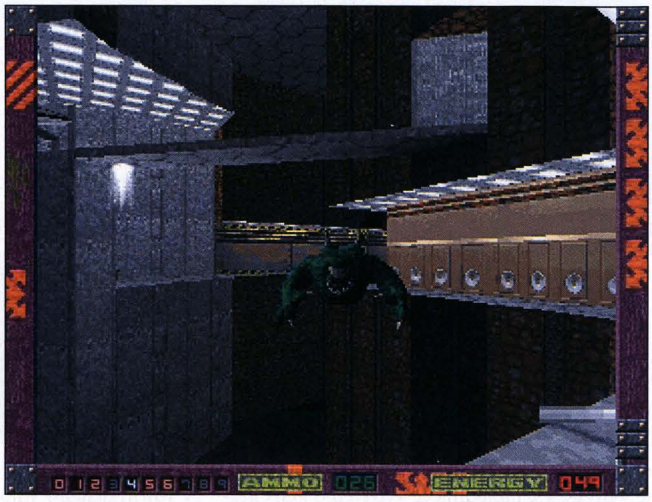






JAN KOMÁREK

Další firmou, která vstoupila na kolbiště bojových her, je *ClickBOOM.* Ačkoliv to jsou naprostí nováčci v oboru, stačí jen mrknout na demoverzi jejich nejnovějšího výtvoru a zjistíte, že po dlouhotrvající prázdnotě vstoupil na tuto scénu nový král. Je jím připravovaný *Capital Punishment,* který se drží tradice *Streetfightera* detailní ručně kreslenou grafikou a, jak slibují autoři, nabízí i mnohem víc. A já myslím, že se jim dá věřit. Předně vás potěší perfektní, atmosférický zvukový doprovod, celkem bezchybné animace všech bitevníků (v demu si zadovádíte zatím jen se třemi- včetně půvabné dívenky s bičem) a různé grafické srandičky, třeba vrhání stínů na postavy při pohybu nebo rozstřikování krve na podlahu. Bezkonkurenční novinkou je zpomalený záznam akce, kde si lze pěkně v klidu ještě jednou prohlédnout zlomení protivníkovy čelisti a podobné humánní záležitosti. Prudký boj osvěžují osvědčené doplňky typu nabodávacích kůlů a spol. Takže mi důvěřujte, *CP* bude skutečná bomba svého druhu a vy už můžete odpočítávat dny jejího vydání. **—Honza**



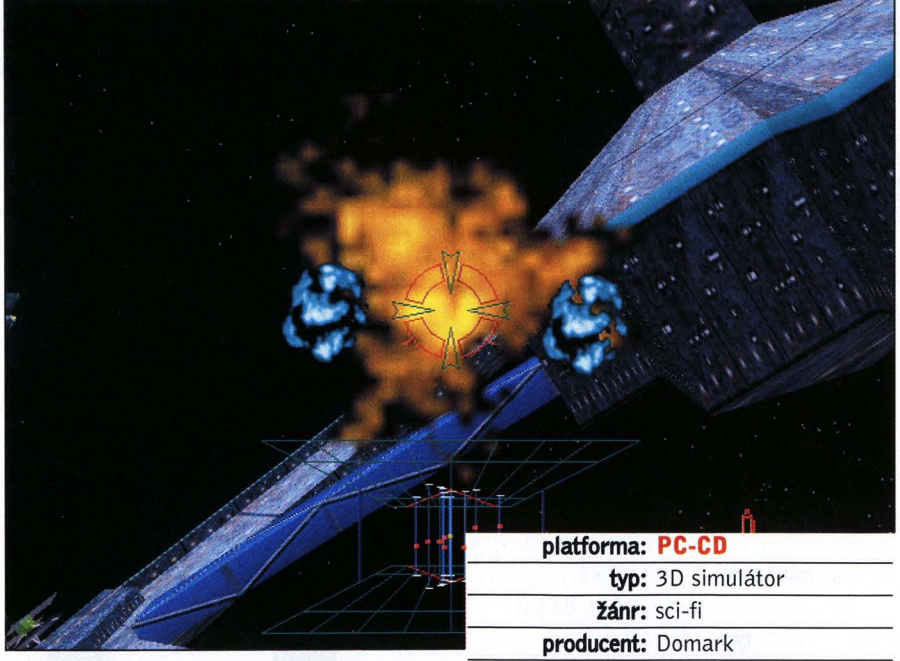
AB3D 2

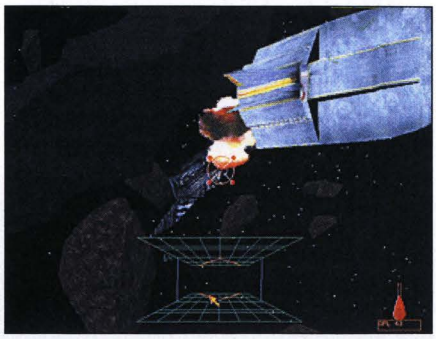
The Killing Grounds

JOSEF KOMÁREK

platforma:	Amiga 1200
typ:	3D akční
žánr:	sci-fi
producent:	Team 17
distributor:	Ocean
datum vydání:	květen 1996

Team 17 patrně usoudil, že *AB3D* byl sice komerčně velice úspěšný, ale cosi tomu chybělo. Třeba lepší grafika, vylepšený engine, ještě atmosféričtější zvuky a hudba. A tak bychom se již na letošním ECTS (tohle píšu 5. dubna) měli u stánku *Oceanu* setkat s pokračováním příběhu kapitána J. T. Reynoldse. Z demáče, který máme v redakci k dispozici (a za který děkuji Lewisovi) lze vytušit mnohé. Alieni budou graficky mnohem propracovanější, stejně tak jejich inteligence, celá hra bude velikým světelným koncertem. Někteří z vetřelců mají na sobě halogenové reflektory, kterými při chůzi osvětlují prázdné chodby. Jinde se zase můžete kochat jasnou červení ozařovanými stěnami, což způsobuje tekoucí láva. Vodní hladina vypadá ještě lépe než v prvním *AB3D*, zbraně jsou vektorové, potažené výborně stínovanými texturami. Už teď se mi sbíhají sliny na plnou verzi... *Team 17* slibuje, že *The Killing Grounds* bude doomovkou, jakou Amiga ještě neviděla. Poběží na jakékoliv naturbené Amize, na AGA mašinkách samozřejmě v 256 barvách, na těch ostatních v barvách 64. Ale pozor - připravte si peněženky: pro fullscreen 1x1 požaduje nejméně 2 MB Fast RAM, CPU 030 (což bych už měl. No jo, konečně jsem si toho Blizzarda koupil. Fajn, díky, přestaňte už tleskat...) a k tomu ještě FPU, tedy matematický koprocesor za zhruba 3 500,- Kč. Bez kopráče je to na full screen docela slušná škubačka. Ale počkejme si na celou hru, určitě tu přibudou nové visuální i zvukové efekty a chlapci ten 3D engine snad ještě trochu zoptimalizují. **—Joe**

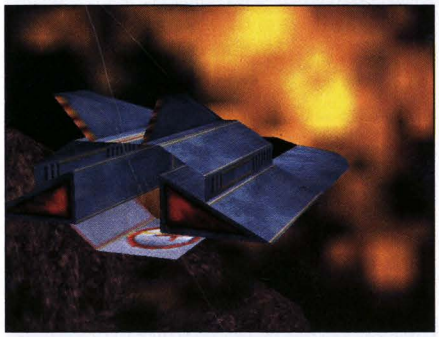


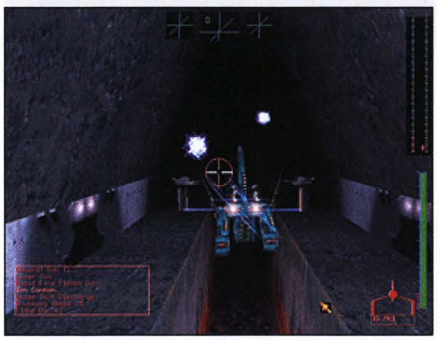


platforma: PC-CD
typ: 3D simulátor
žánr: sci-fi
producent: Domark
datum vydání: červen 1996

KAREL POUSTKA

Terracide





Milovníci originálních příběhů nechť laskavě přeskočí na další odstaveček. V jednom vám blízkém solárním systému žily byly dvě planety obydlené inteligentními bytostmi. Tyto dvě planety (respektive bytosti obývající tyto planety) začaly mezi sebou jednoho krásného, slunečného dne válčit, a to takovým způsobem, že vyvinuly roboty, kteří za ně bojovali. Tito roboti byli naprogramováni pro zabíjení a ničení a byli schopni se také sami opravovat a vyrábět své další soudruhy. Roboti ale najednou procitli z hlubokého nemyšlení (které má například stůl u vás v kuchyni) do naprostého uvědomění (třeba Pepa Vaněček); podle lidských měřítek se prostě zbláznili. Začali se chovat podle zásady: „Všechny organické formy života jsou nepřátelské". Nejdřív zlikvidovali své vlastní konstruktéry a stvořitele. A hádejte, kam se obrátili potom. No, jasně! A vy v roli člena velení Pozemských Obranných Sil (Earth Defense Forces) máte za úkol zastavit Roboty dříve, než zničí celé lidstvo.

Terracide by měla být hra, ve které nebudete pouze hozeni do divokých vzdušných (případně vzduchoprázdných) soubojů, ale po přistání na lodi Robotů, přímo v srdci jejich nebezpečně rychle rostoucího impéria, budete mít za úkol v boji Robota proti muži (vy jste to druhé) zastavit tuto nebezpečnou hrozbu. Naše sluneční soustava, ve které se bude pravděpodobně bojovat o přežití lidstva, bude vymodelovaná podle všech dostupných astronomických údajů, takže se tam bude všechno hýbat jako ve skutečnosti, planety budou mít všechny své měsíce a budou tam také působit odpovídající gravitační síly. Jak je vidno z obrázků, grafika by měla být docela slušná. Samozřejmě by to nemohlo ani být v herním průmyslu, aby se *Domark* nepochlubil, že v téhle hře je použit nový engine, který má 16 bitů a je barevný (nebo tak nějak). Ne, vážně, tenhle 16-bitový motorek je schopen pracovat v 65 tisících barvách a podporuje urychlovací 3-D karty (tak a teď si všichni kvůli tomu sedněte na zadek).

Co by to bylo za Sluneční soustavu, kdyby zde nebyly planety osvícené slunečními paprsky jen z poloviny, případně méně. Proto je díky použitému stínování všech objektů (strojů, budov a vůbec všeho) dosaženo velice dobrého výsledku a dá se na ně hledět se zalíbením. Tedy alespoň na obrázcích, které jsou k dispozici. V *Terracide* bude mít *Domark* také příležitost uplatnit umělou inteligenci, kterou prý vyvíjí pěkně dlouho a „chce její pomocí hráčům nabídnout inteligentní protivníky a pocit právě probíhajícího válečného konfliktu" (typický reklamní žvást).

K mé lítosti a k vaší smůle (kyš, kyš) nás *Domark* ještě nehodlá seznámit s doporučenou, minimální nebo snad dokonce oběma konfiguracemi, na kterých by se jejich připravovaná hra měla hrát. Jasné je pouze to, že hra bude na PCčka s CD mechanikou, poběží pod DOSem i pod Windows 95 a měla by vyjít někdy v červnu 1996 (i když). Že bude možné zahrát si i po síti a modemu, je jasné, a proto to nebudu ani dodávat (i když už se stalo). No, uvidíme, viď Honzo?

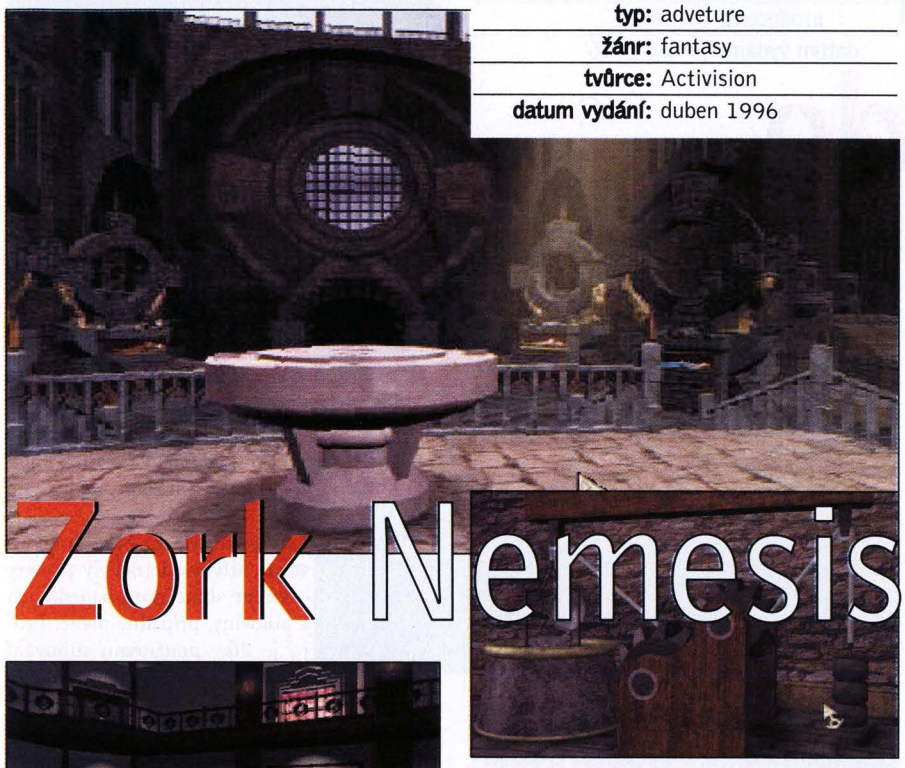
Pro příznivce *Total Mayhem,* další hry kterou připravuje *Domark,* mám jednu zprávu. Tato hra byla přejmenována na *Total Mania.*

—Fanatic

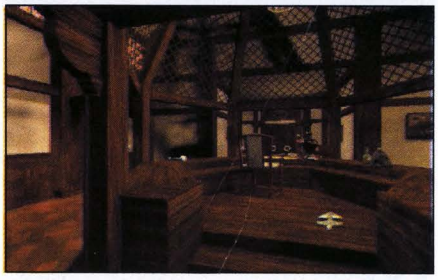
recenze

Další návrat do zapomenuté a stále stejně neuvěřitelné země ZORK.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486/DX4, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 486/DX2, 8 MB RAM, ds CD
typ:	adveture
žánr:	fantasy
tvůrce:	Activision
datum vydání:	duben 1996



Zork Nemesis



MAREK RŮŽIČKA

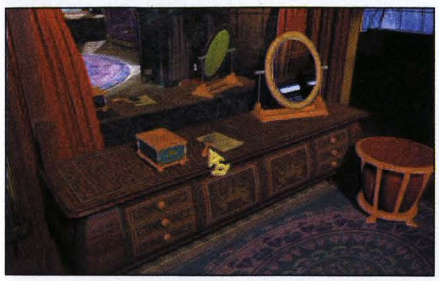
INFOCOM. Když oslovíte skupinu počítačových hráčů a zeptáte se na název *Infocom,* setkáte se s reakcemi, které by se daly rozdělit do dvou skupin. Zástupci první skupiny začnou nejistě kroutit hlavou a mumlat něco o informačním programu na Internetu. U druhých se objeví úsměv na rtech spojený se vzpomínkou na dávno zašlé časy, kdy byla firma *Infocom* ve svém největším rozkvětu a vytrvale plnila trh stále stejně skvělými textovkami. Jestli si i vy na *Infocom* pamatujete, tak si jistě vzpomenete, že si největší přízně u hráčů získal svým stěžejním dílem, sérií *Zork,* která se nyní díky *Zork Nemesis* rozrostla na sedmici výborných her.

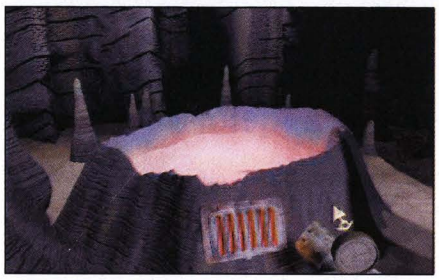
STAŘIČKÝ ZORK. Je to již patnáct let, co spatřil světlo světa první *Zork.* Společně s dalšími dvěma díly, které na sebe nenechaly dlouho čekat, se řadí mezi vůbec nejstarší hry svého druhu. Po této fantastické trilogii si hráči museli počkat celých pět let, než se jim dostalo odměny v podobě dalších dvou dílů, vyvedených již v jednoduchém grafickém prostředí.

A to bylo od *Infocomu* jako takového v podstatě všechno. Byl totiž zakoupen firmou *Activision,* která se rozhodla využít popularity slavného *Zorku* a pokračovat ve tvorbě dalších částí. V roce 1993 se na trhu objevil *Return to Zork,* velmi kvalitně graficky a zvukově zpracovaný kousek, který pravděpodobně odstartoval éru multimediálních *Zorků.* Dnes vycházející *Zork Nemesis* je toho jen důkazem.

Čím více se o nějaké hře prohlašuje, jak je multimediální a interaktivní, jak hvězdné obsazení má v hlavních rolích apod., tím větší je riziko, že se z toho nakonec vyklube pořádný propadák. Naštěstí se to nedá říci o *Zork Nemesis.* Na krabici se sice skví přehršle nápisů o hercích z Hollywoodu a o dalších veleznámých postavách kinematografie, ale ona ta hra podle toho vskutku vypadá.

MULTIMEDIÁLNÍ ZORK. *Zork Nemesis* je, stejně jako všichni jeho předchůdci, adventure. Ovšem jisté rozdíly by tu byly. Oproti předešlému *Return to Zork,* který je u nás asi nejznámější a který byl typickou adventure kategorie promluv-seber-použij, se jedná o jeden ohromný puzzle, tvořený z několika desítek menších logických hádanek. Takřka vymizela konverzace s jinými charaktery stejně jako množství předmětů, které byste mohli od poloviny hry zuřivě a zcela nesmyslně kombinovat. *Zork Nemesis* je hra logiky a zapisování. Všude nacházíte různé poznámky, dopisy, knihy nebo symbolické obrazce, a tak získáváte nejen nové informace o příběhu, ale i materiál





ZORK NEMESIS

89

grafika: 90
animace: 85
hudba: 90
zvuk: 85

testováno na: Pentium, 8 MB RAM, ts CD, Sound Blaster Pro

pro: logika a propracovanost hádanek, technické zpracování **proti:** ve srovnání s předchozími díly příliš krátké; neškodily by titulky

Vynikající skloubení adventure a logické hry v jeden celek. *Zork Nemesis* je ukázkou toho, že je mnohem zábavnější protáčení mozkových závitů než nekonečné kombinování všeho se vším.

pro řešení logických problémů. Po delším hraní se váš stůl promění ve skládku počmáraných papírů plných opsaných básniček, run a alchymistických znaků. Kolikrát se vám stane, že vstoupíte do nové lokace a někde na zdi či kdekoli jinde zahlédnete symbol, který jste už určitě někde viděli, ale nemůžete si za boha vzpomenout kde a co mají tyto symboly společného. Hru strávíte převážně v zamyšlení nad hádankami a přebíráním si informací v hlavě. Hádanky jsou globálně propojeny v každém z pěti prostředí, které během hry navštívíte a jsou opravdu LOGICKÉ.

BEZ ALCHYMIE ANI RÁNU. Země *Zork* je magickou zemí plnou tajů a záhad, a tak není divu, že alchymie je zde něčím zcela normálním. Stejně jako naši dávní alchymisté, i ti ze *Zorka* se snaží o získání Elixíru věčného života, známého také pod názvem kámen mudrců. Možná je vám známo, že jsou podle alchymie podstatou celého vesmíru čtyři elementy - oheň, voda, vzduch a Země, k nimž ke každému přísluší jeden kov a jedna planeta sluneční soustavy. Autoři přenesli alchymii do *Zorku* v téměř nezměněné podobě, a tak vám spousta věcí, jako například symboly planet, bude známá.

Alchymie v Zorku je vedena čtveřicí vrchních alchymistů žijících na planetách, které jsou zasvěcené jednotlivým elementům. Ovšem co se nestalo. Bytost zvaná Nemesis unesla všechny čtyři vrchní alchymisty a uvěznila jejich duše v tajemném chrámu. Vaším úkolem je pochopitelně vypátrat ztracené dušičky, odhalit záhady alchymie a stvořit Elixír věčného života. Řekne se to jednoduše, ale v reálu to není žádná legrace. Kromě chrámu budete muset projít i čtyři sídla alchymistů na různých planetách a získat tam symboly, náležící základním elementům. Na každé planetě se pěkně zapotíte, než si z ní odvezete kýžený symbol a často vám vaši cestu znepříjemní pouhé přehlédnutí nějaké drobnosti. Proto vám radím, všechno co někde zahlédnete nebo přečtete si důkladně poznamenejte pro další potřebu, bude se vám to určitě hodit.

JAK TO VLASTNĚ VYPADÁ? Vypadá to jednoduše, přehledně a nádherně. Určitě už jste spatřili mnoho her viděných očima hlavního hrdiny. Obvykle jste před sebou měli jeden statický obrázek prostředí a kliknutím na vybranou část obrazu jste se přemístili do nové lokace. *Zork Nemesis* funguje na velmi podobném pricipu s tím rozdílem, že se můžete na většině míst volně otáčet kolem dokola. Prožitek ze hry je ještě umocňován tím, že je k tomuto prostorovému otáčení přizpůsoben i zvuk. Tento složitě řešený způsob ztvárnění okolního prostředí si však vybírá daň v podobě délky programu. Sice se můžete otáčet jak rotující torpédo a mít při tom skvělý výhled, ale při putování mezi jednotlivými stanovišti neuvidíte ani ň. Prostě blik a už jste někde jinde (kde se můžete zase bezvadně otáčet). Plynulé přechody se už nevešly ani na tři cédéčka, která *Zork Nemesis* okupuje. Jsou k vidění pouze na velmi atraktivních místech a to zase není na škodu. Alespoň se člověk nezdržuje neustálým odklepáváním animací, které už viděl nejméně desetkrát.

Jinak musím přiznat, že všechny prostory ve hře jsou propracovány do těch nejpodrobnějších detailů. Stačí se jen podívat na některé obrázky okolo.

Zvuková stránka hry stojí také za zmínku. Hudba linoucí se při hře z reproduktorů se dá jen těžko popsat. Dlouhé neutichající tóny orientálních nástrojů, tajemné vokály a hluboké zvuky bubnů, to je jen zlomek toho, co všechno uslyšíte. *Zork Nemesis* bez hudby by odpovídal počítači bez monitoru. Musíte to slyšet na vlastní uši.

Zvukové efekty na tom jsou také dobře. Pokud bych však mohl nějaké konkrétní doporučit, radil bych vám exkurzi do mučírny, kde jsem dostal nefalšovaný strach z nástrojů určených k týrání. Pouhý pohled na ně se mnou ani nehnul, ale když se ozval zvuk mučených osob, začali se mi ježit vlasy na hlavě. Tak šíleně sugestivní zvuky už jsem dlouho neslyšel.

MULTIMEDIÁLNÍ HRA BEZ FILMEČKŮ? Ani *Zork Nemesis* se neobešel bez digitalizovaných scén s živými herci. Naštěstí to hře vůbec neublížilo, ba naopak. Z filmečků se dozvídáte především informace o ztracených alchymistech a jejich potomcích, a to v podobě ukázek z minulosti. Všechny tyto scény jsou na vysoké úrovni a svědčí o tom i poměrně zvučná jména osob na nich spolupracujících.

Jen těžko se dá uvěřit tomu, co se nakonec vyvinulo z prvního dílu *Zorka*. Ale jedno má první se zatím posledním *Zorkem* společného, oba jsou plni neotřelých nápadů. A tam, kde *Zork* jednička exceloval, tam to *Zork Nemesis* alespoň dohání techickým zpracováním, které je opravdu ojedinělé. **—Marek**

PETR CHLUMSKÝ

Conquest of The New World

Bitva začíná. Ten kdo si pozorně přečetl úvodní odstavec, se jistě dovtípí, že vedu do bitvy indiánský kmen proti španělský conquistadorům.

BITVA

Po urputných bojích se mé domorodé voje nezadržitelně blíží .....

vítězství!!!!!!

platforma:	**PC-CD**
minimum:	486 DX/33, SVGA, 8 MB RAM, ds CD
doporučeno:	Pentium, SVGA, 16 MB RAM, qs CD, GUS, IPX compatible network nebo 9600 baud modem
typ:	strategie
žánr:	historická
tvůrce:	Quicksilver Software Inc.
distributor:	Interplay

Jak název této strategie tak i podnadpis pronesený v čisté lakotštině (samozřejmě v české transkripci) nenechá nikoho na pochybách, že se v této hře bude dobývat a „kolonizovat" Nový svět. I když toto temné období našich evropských dějin, které se vyznačovalo genocidou indiánů, jejich násilnou rekatolizací a ničením indiánských kulturních památek (vzpomeňme např. na španělského mnicha Diega de Landu, jež dal vypálit obrovskou mayskou knihovnu), je hodno pouze naší nejhlubší lítosti a soucitu s původním obyvatelstvem. Proto je mi každá hra, v níž se kolonizuje původní svět starých Mayů, Aztéků, Inků či potažmo i Severoamerických indiánů trochu proti srsti.

Naštěstí lze tuto hru úspěšně dohrát naprosto nenásilnou a mírovou politikou vůči původnímu obyvatelstvu. Dokonce autoři přihodily jeden scénář, ve kterém se stanete náčelníkem indiánského kmene a postavíte se srdnatě evropským nájezdníkům. Proto tentokrát mé druhé já - indiánský bojovník Akičitasapa - zůstalo klidné a vyrovnané.

Conquest of The New World je de facto klasickou strategií, ne nepodobnou *Civilizaci* nebo *Colonizaci*. Přesto není jejich bezostyšnou kopií, ale hrou, která vychází z konceptu svých předchůdců. Proto zde můžeme vystopovat několik důležitých odlišností. Té nejzákladnější si všimneme hned ze začátku. Cílem této strategie není pouhé ovládnutí a zkolonizování Ameriky, ale splnění několika misí - geografický průzkum neznámého ostrova, vylodění s hrstkou vojáků a dobytí nepřátelských kolonie, založení a udržení vlastní kolonie a již zmiňované zkolonizování celého Nového světa.

K těmto cílům vám daly autoři několikero prostředků. Jedním z těch základních je stavění kolonií. Tato část hry je v podstatě *SimCity 2000* v malém. Jako velitel musíte svému městečku zabezpečit dostatek surovinových zdrojů (pily, zlaté a železné doly, obchodnická centra), dostatečný příliv kolonizátorů (kostely, hospody, obytná stavení), musíte se starat o potravu (farmy) a konečně i o obranu a dobývání nových území (pevnost, vojenské cvičiště). Ze svého koloniálního sídla budete také řídit obchod a starat se o diplomatické styky s okolním světem.

Další vaší starostí je geografický průzkum svěřeného či dobytého území, pojmenovávání řek, jezer, nejvyšších hor a pohoří. Jenom když se stihnete starat o všechny tyto náležitosti, tak se z vás může stát úspěšný kolonizátor a pokořitel této hry.

Šunka viči lajunka taku wašte šnijunka hinhan hoton pinjelo.

BITVY JSOU KOŘENÍM STRATEGIÍ. Kapitolu samu pro sebe tvoří střety dvou armád. Pokud se setkáte s rozzuřenými indiány, nebo s mamonářskými evropany, tak se rázem ocitnete na podivné šachovnici, na níž se odehrávají ty nejkrvavější šarvátky. Vlastní forma těchto soubojů nejvíce připomíná bojové šachy, jež se odehrávají na prapodivné šachovnici. Místo pěšců střelců a věží se zde ale střetávají pěchotní, jízdní a dělostřelecké oddíly.

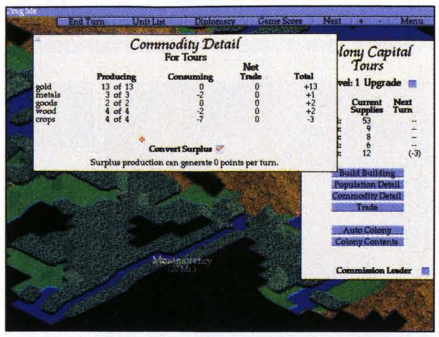
I když je vojenských jednotek na můj vkus malý výběr, tak jsem s potěšením konstatoval, že každá z nich získává za svoje zásluhy v boji určitý druh zkušeností, které se pak pozitivně promítnou v dalších bojích.

Přes nesporně velice kvalitní zpracování této části hry, mám já hnidopich i několik kousavých poznámek. Nejsem žádný historik, ale velmi mě překvapilo, že jsou všechny domorodé indiánské kmeny okolo roku 1500 vybaveny nejmodernější vojenskou technikou - tj. mušketami a perkusními revolvery.

Dalším výtka je spíše polemického rázu - *Conquest of The New World* je hra velmi mírumilovná a pokud nemáte za úkol vyhladit ostatní dobyvatele, tak si bojů rozhodně neužijete.

TREJDOVÁNÍ. Velice kladně na mě zapůsobilo také vedení obchodní strategie. Obchodovat se základními surovinovými komoditami můžete v podstatě s každým - s domovskou monarchií, místními domorodci či se spřátelenými dobyvateli. Množství provedených transakcí a výše výdělků do značné míry také závisí na diplomatických vztazích s vaším obchodním partnerem. Z toho plyne že vaše diplomatické snažení vý-

Hrací plán, na kterém se odehrává převážná část této strategie je zobrazen z velice pěkně zpracovaného nadhledu.



CONQUEST OF THE NEW WORLD

70

grafika: 88
animace: 77
hudba: 65
zvuk: 67

testováno na: 486 DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS, SB16, IPX Compatible network

razně ovlivňuje obchodní úspěchy a výhodný obchod zase dokáže vylepšit vaši diplomatickou bilanci.

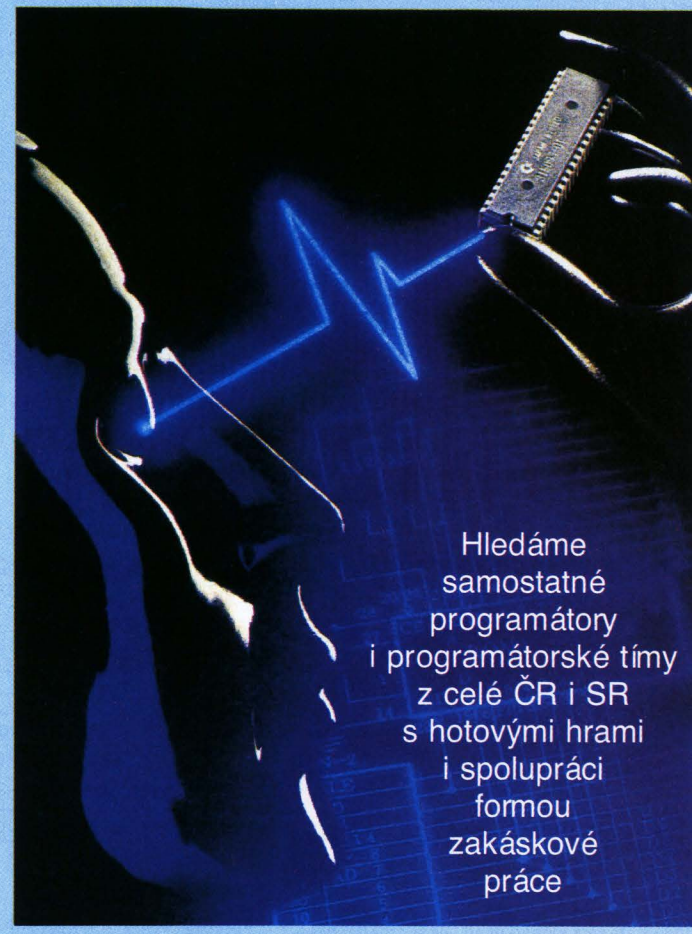
TECHNICKÉ ZPRACOVÁNÍ. *Conquest of The New World* pracuje pod operačním systémem MS-DOS v režimu 640x480x256. I když je toto rozlišení dnes u strategií normální, tak grafické zpracování této hry je vysoce nadstandardní a nebál bych se použít i výrazu: „Nejlepší, co jsem kdy u strategií viděl." Digitalizovaná hudba průměrné kvality však doprovází pouze několik úvodních menu. Během vlastní hry se setkáte pouze se zvuky v podobě třaskání výstřelů, šumění vodopádů, zpěvu okrasného ptactva či hluku dobře zavedeného pohostinství.

RESULTÁT. *Conquest of The New World* je poměrně povedená strategie, jejíž renomé ovšem kazí její obtížnost - počítač je v této hře opravdu velmi slabým protivníkem, a proto pokud hrajete tuto hru v singlu, tak zkolonizování Nového světa je až přímo primitivní záležitostí.

V lepším světle se však ukazuje síťová či modemová hra až šesti hráčů najednou. Zde je obtížnost hry dána pouze výběrem partnerů. Multiplayer variantu zase podle mne kazí příliš rozlehlá hrací plocha, takže setkání dvou protihráčů je spíše výjimečnou a dlouhodobou záležitostí. **—Genagen - Akičitasapa**

HLEDÁME

- **programátory**
- **grafiky**
- **hudebníky**



za účelem spolupráce na tvorbě
herního software pro pc

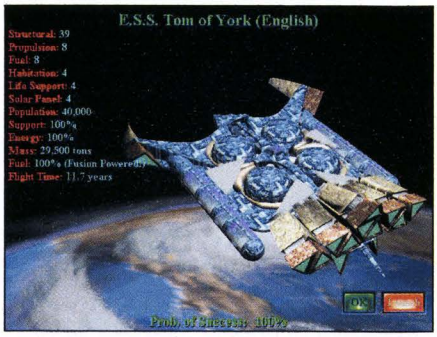
PŘIDEJTE SE K NEJLEPŠÍM TVŮRCŮM HER U NÁS!

Bližší informace o svých
možnostech a představách
spolupráce nejlépe
s krátkou ukázkou své tvorby
posílejte na adresu:

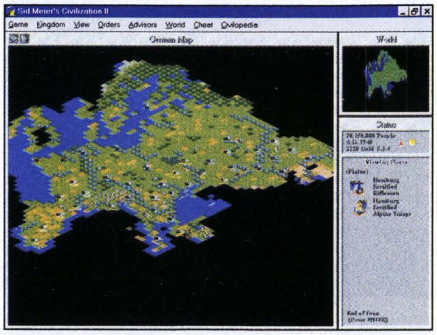
ULTRASOFT s.r.o.
P.O.BOX 74
810 05 BRATISLAVA 15

TOMÁŠ SMOLÍK

Civilization 2



Moje kosmická loď je dokončena a připravena k vypuštění. Po startu sice následuje krátká animace, po doletu na Alfu Centauri animace delší a hezčí, ale kolonizovat se opět nebude..



Krásně je vidět, že opravdu hraji na mapě Evropy, ale třeba jednotky bych podle tohoto pohledu komandovat nemohl.

Minulé kolo jsme se spojil s Číňany proti Siouxům. Peking jsem sice vzápětí dobil, ale ti proklatí rudoši na mě hodili atomovku.

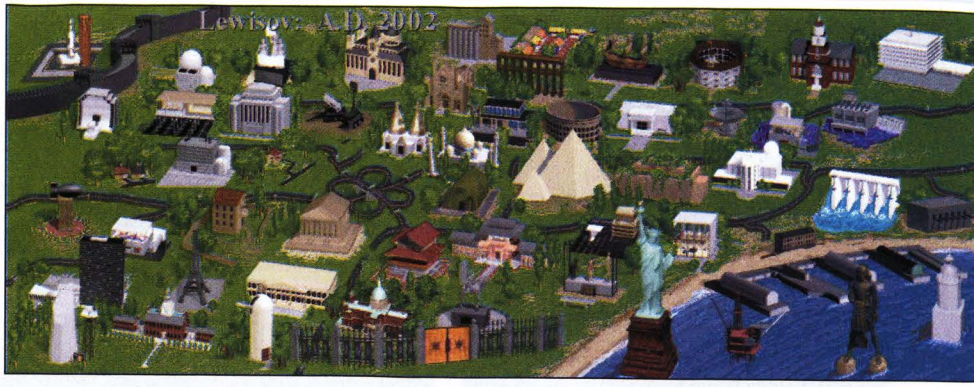
platforma: PC-CD
doporučeno: PC 486/80, 16 MB RAM, qs CD, myš, Win95
minimum: PC 486DX/33, 8 MB RAM, ds CD, myš, Win3.1
typ: strategie
žánr: civilizace
producent: Microprose
distributor: Microprose
datum vydání: duben 1996

U jiných her bych se mohl zmínit o spoustě různých souvislostí, ale u této to prostě nejde. I když taková akce Leaving Huť u Aleše na chalupě... No nic, *Civilization,* či prostě *Civilizace,* je totiž pojem. Jen málokterý počítačový hráč ji nehrál, snad každý ji viděl nebo o ní slyšel. Stále se drží v žebříčcích nejprodávanějších her. Stále ji hodně lidí hraje. Prostě to je nejlepší strategie, vlastně dodnes byla. Další slova k tomuto tématu by ale byla zbytečná, takže se raději podrobně podívám na tu novou *Civilizaci.*

NÉ WINDOWS, NÉ... Protože *Civilization 2 (Civ2)* je opravdu skvělou hrou, která se mi dost líbí a určitě zaujme i vás, zmíním se nejprve o několika málo záporech, abych po té mohl přejít k vylepšením, změnám a kladům vůbec. Největším nedostatkem této hry je Windows. Ať tento operační systém (?) máte sebevíc rádi, ať se vám líbí, že zde máte různá okna, která může přesouvat a měnit jejich velikost, což jsem zatím využil asi tak dvakrát, tak *Civ2* neuvěřitelně zpomalují. Pokud máte „jen" 8 MB RAM, tak vám přeji hodně pevné nervy. Pokud se totiž chcete podívat třeba do civilopedie, tak si počkáte asi tak 5-8 sekund, než se vám objeví okno s příslušnou informací. A ani otvírání městského okna netrvá o moc kratší dobu. Opravdu hrůza. S 16 MB RAM to již je přijatelné, i když žádný fofr to taky není. Další zpomalujícím faktorem (jako by již nestačily Windows) je hudba. Jakmile skončí jedna skladba a připravuje se další, celá hra se na tak na dvě až tři sekundy zastaví a vy nic nemůžete dělat, přičemž hru mám plně nainstalovanou na harddisku a všechny skladby jsou tracky přehrávané z cédéčka. Proto jsem radši hudbu vypnul a poslouchám ji až teď při psaní recenze. Nevím jestli je to typický zápor, ale speciální cheat menu mě zde přinejmenším zarazilo. Hra vás sice upozorní, že aktivování cheat menu, se odrazí ve vašem skóre, ale za to si můžete naeditovat peníze, objevy, zničit nějakou civilizaci apod. Přijde mi to minimálně zbytečné. Toto jsou ale jediné zápory, které samozřejmě hru ovlivňují, ale rozhodně by vás neměli od *Civ2* odradit.

CIV2 VS. CIV - AUDIOVIZUÁLNÍ STRÁNKA. Asi se neubráním srovnání se starou Civilizací, ale zejména se vás bude snažit přesvědčit, že tato hra je opravdu druhým dílem a ne jen datadiskem či nově vypadající verzí. Zároveň ale musím říct, že *Civ2* není úplně novou hrou, ostatně měnit geniální základ té staré Civilizace by byl hřích. Pro začátek jste si asi všimli, že je vylepšená grafika. Ano, ta opravdu ošklivá grafika je pryč a je tu nové SVGA rozlišení a nový pohled na hru. Nyní se na hru díváte šikmo shora a můžete libovolně zoomovat. Od pohledu na celý svět, kde ovšem skoro nic nerozeznáte až po hodně detailní pohled jen na malinkatou část světa (9x9 políček). Díky SVGA rozlišení je vše přehledné nemáte problém rozeznat hned na první pohled typ povrchu či jednotky, tanky vypadají jako tanky a setleří již nevypadají jako, no řekněme vůz. Okno města se sice příliš nezměnilo, i když určité odlišnosti by se našli, přibyl velmi pěkný obrázek postavených budov a divů světa. Já samozřejmě vím, že to není až tak rozhodující, ale uznejte, že je lepší, když se na to dá dívat, ba dokonce, když je to i hezký na pohled. Civilopedia je obohacená o digitalizované fotografie existujících staveb, jednotek a vynálezů a o kvalitní obrázky těch neexistujících. Taky to vypadá daleko lépe. Při postavení nějakého divu světa je vám přehráno video příslušné stavby, opět buď digitalizované nebo kreslené či animované. Pokud nechcete, žádné video neuvidíte, ale proč se nepodívat na Velkou čínskou zeď či Eiffelovu věž. Při diplo-

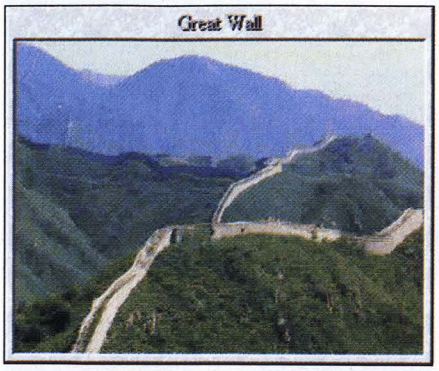
matickém setkání se můžete dívat dívat na trojrozměrnou postavu vyslance, jenž je vystrojen dle civilizace, z které pochází. Dali si s tím práci, vypadá to velme pěkně, i když postavičky provádí dokola určité cykly pohybů, ale opět pokud nechcete (a taky pokud nemáte 16 MB RAM), mít je tam nemusíte. Stejně tak je volitelná městská rada. Dobově vystrojení herci vám na požádání, a dle svých funkcí (ministr zahraničí, obrany...), poskytnou radu, kterou se ale samozřejmě nemusíte řídit. Ve hře je spousta

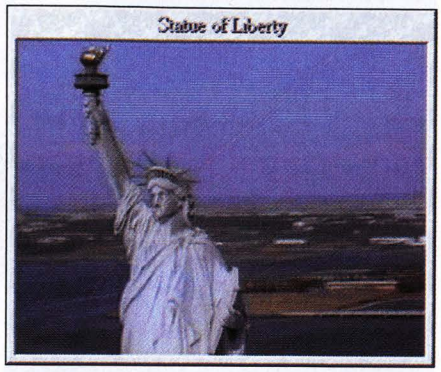


Nyní máte příležitost vidět všechny stavby, jež jen můžete mít. Bez cheatu se vám to ale asi nepovede.

DIVY SVĚTA

DIVY SVĚTA: Zde jsou zas ukázky videa o právě postavených divech světa. Protože je jich je celkem 28, budete mít šanci podívat se na nejzajímavější stavby světa aniž byste vstali od počítače.





různých zvuků, pro dokončení jednotlivých staveb či útok jednotlivých jednotek, taky paráda, už vlastně dle zvuku poznáte, co jste postavili či čím na vás útočí. Hudební skladby sice charakterizují různé doby a různé národnosti, ale již jsem se zmínil o problému s přehráváním. Tím vším chci říct, že *Civ2* může být multimediálním průvodcem vývojem lidstva, ale i zatvrzelé odpůrce grafiky a všech těch extra animací může uspokojit. Zkrátka jak se čekalo, audiovizuální stránka se opravdu hodně zlepšila.

CIV2 VS. CIV - NOVÉ JEDNOTKY A STAVBY. Samozřejmě přibyly nové jednotky a některé byly pozměněny (pro zasvěcené, charioty jsou teď 3/1/2, naproti tomu legie jsou 4/2/1). Z těch zhruba 20 nových budu jmenovat třeba lukostřelce, slony, helikoptéry či moderní AEGIS křižníky či stíhačky a bombardéry Stealth (mocných 14/3/12). Všechny tři nebojové jednotky jsou dostupné i v nových verzích s lepšími schopnostmi. Inženýři jsou rychlejší než setleři a to hlavně v nových funkcích, jako třeba ve vylepšování zavlažených pozemků v ještě výnosnějších Farmland či ve stavbě letecké základny pro daleko cestující letadla. Špióni jsou samozřejmě úspěšnější než diplomaté a navíc mohou otrávit zdroj pitné vody v cizím městě anebo dokonce v něm odpálit atomovou bombu. Nové jsou i některé městské stavby jako třeba kanalizace (aby se město mohlo rozrůst nad velikost 12), supermarkety (aby město využilo Farmlands), baterie raket SAMM (zlepšuje obranu proti leteckým útokům) či jejich vodní varianta ve formě pobřežní pevnosti anebo mořské těžební platformy na zlepšení produkce pobřežních měst. Města s letištěm mohou mezi sebou za jedno kolo přepravit libovolnou pozemní jednotku. Mezi nové divy světa patří třeba socha

Takto vypadá hlavní bojiště scénáře 2. světová válka. Pokud nebudete hrát za fašisty, čeká vás opravdu tuhá zkouška vašich strategických schopností.

Svobody či mocný (možná až moc) Leonardo's Workshop, který upgraduje staré typy jednotek zadarmo na nové (falangy na legie, kanóny na artilerie apod.). Stejně tak přibyly i nové objevy (genetické inženýrství, theologie atd.), ale to vše zjistíte sami.

CIV2 VS. CIV - SYSTÉM. Hlavně musím říct, že nic se nezhoršilo, dost toho zůstalo a dost bylo změněno. Aby se *Civ2* opravdu dala považovat za novou hru, musím se zmínit o změnách v systému celé hry. Jednou z nich je systém bojů. Každé jednotce přibyly dva údaje: Hit Points - klasické zásahové body a Firepower - jaké může způsobeno zranění (poškození) během jednoho útoku. Samozřejmě platí, že modernější jednotka má oba tyto údaje vyšší než její předchůdci. Díky tomu je již skoro nemožné, aby se zakopaná falanga ubránila tanku, což byl záměr autorů. Každý souboj nyní končí zničením jedné jednotky, přičemž ta druhá bývá poškozená. Doléčit (opravit) se může buď ve městě, lépe v kasárnách (resp. letišti či přístavu) anebo alespoň trochu pasivitou během příštích kol. S větším poškozením se jednotka zpomaluje, takže si musíte dát pozor, aby byť silná ale silně poškozená jednotka nestala kořistí jednotky slabší. Další změny se týkají konkrétních jednotek, kdy například lodě bránící se v přístavu mají firepower jedna a letadla je napadající jí zas mají dvojnásobnou. Tím se boje staly ještě více strategickými a vám přibyla další radost (starost). Změněny byly jednotlivé formy vlády a přibyla forma nová - fundamentalismus. Proto nyní může víceméně úspěšně používat všechny formy vlády, byly vyrovnány jejich přednosti a nevýhody. Například u Monarchie jsou první tři jednotky z každého města podporovány zdarma. U Komunismu není korupce a každý špión je rovnou veterán. Jednotky v Demokracii jsou nepodplatitelné, ale každá jednotka, která se nachází mimo vaše město, vytváří dva nešťastné občany, vyhlášení války vám musí schválit senát atd. Dle vlády je také omezena výše daní, takže u Monarchie to je 80% a u Demokracie 100%. Novinkou je, že jednotce stačí být v jakémkoliv vašem městě, ne tedy jen v jejím domácím. Podstatných změn doznala i diplomacie. Vztahy s ostatními civilizacemi se neomezují jen na válku a mír, ale přibyla neutralita, příměří a aliance. Takže se můžete spojit s nějakou civilizací proti jiné. Jenže vám zde také přibyla vlastnost zvaná reputace a pokud tedy nějakého spojence zradíte, ostatní civilizace si to budou pamatovat a alianci s vámi nebudou chtít uzavřít. Proto musíte využívat nejrůznějších diplomatických manévrů k tomu, abyste proti někomu mohli bojovat a přitom, abyste si tím neznepřátelili ostatní civilizace. Mezi další novoty patří nové civilizace jako Japonci, Vikingové či Siouxové, šestý a maximálně tuhý stupeň obtížnosti pro skalní - Diety Level, map editor pro tvorbu vlastních světů, předem vytvořené scénáře jako třeba 2. světová válka či období Římské říše a další a další vymoženosti. *Civilization 2* se prostě vyplatí. **—Lewis**

CIVILIZATION 2

91

grafika 90
animace 90
hudba 80
zvuk: 85

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

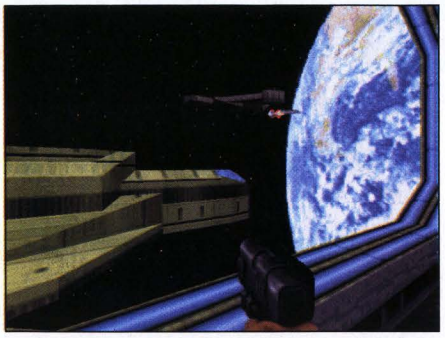
pro: skoro všechno **proti:** Windows, přehrávání hudby

Královna strategií Civilization je mrtvá, ať žije její nástupkyně Civilization 2.

Duke Nukem 3D

PAVEL HACKER

Král je mrtev, ať žije král!



platforma:	PC, PC-CD
minimum:	486, 8 MB RAM, CD
doporučeno:	486 DX2/66, 16 MB RAM, CD, zvuková karta
typ:	3D akční
žánr:	sci-fi
tvůrce:	3D Realms
počet hráčů:	po síti až 8
datum vydání:	duben '96

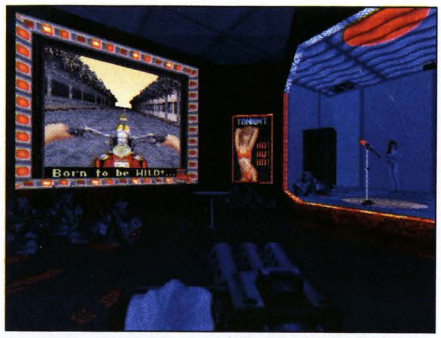
V „padesát trojce" se objevil v rubrice První dojmy obsáhlý, výborně napsaný, velice aktuální, avšak Fanaticův článek o sharewarové verzi hry *Duke Nukem 3D*. *3D Realm* si dala pěkně na čas, ale plná verze je konečně tady a s ní i můj obsáhlý, výborně napasaný, velice aktuální...

Plná verze začíná tam, kde skončila sharewarová. *Duke* odlétá z vyčištěného Los Angeles do vesmíru ocitá na orbitální stanici, kde se to samozřejmě alieny jenom hemží. Stěny jsou zde potaženy zeleným slizem, noví a noví vetřelci se vyklubávají z vajíček, zkrátka Ripleyová by mohla vyprávět. Z vajec se klubou opravdu nepříjemné potvory, které se plazí po zemi až k Dukovi, hupsnou mu na krk a následky si dokážete domyslet. Další krasavec se vám představí hned po přistání - hadovec odporený vybavený jedním rotačním kulometem je taktéž nepříjemný protivník. Na druhou stranu občas budete za jeho zabití odměněni tím, že alien před posledním zasyčením udělá... no, když do toho Duke šlápne, prohlásí: „Shit happens!" Další a další druhy potvor, kamikaze robotků, raketometčíků atd. V dealienizaci máte samozřejmě zdatné pomocníky - k pistoli, brokovnici, trojhlavňovému kulometu, pipebombě a raketometu přibyly rukavice plivající rakety, zmenšovač (vysoko vyšněrované Dukovy topánky najdou okamžitě uplatnění), bomby odpalované laserem a zmrazovač. Tento vám spraví chuť, pokud se vám se Sub-Zerem nedaří fatalita. Uvažovaný trhač hmoty se nekoná, možná je to škoda, možná ne, ale stejně je to slušný výčet, ne?

Tak si tedy ťapete po nepřátelské lodi, vstupujete do kabin, ubikací, záchodků, z okýnek pozorujete hvězdičky a planetky, ale řekl bych, že první epizoda je o něco nápaditější.

Druhá epizoda je jen nadechnutí před závěrečnou, třetí epizodou. S Dukem se ocitáte opět ve vyrabovaném městě. Projdete se vetřeleckou kuchyní, ochutnáte nějaké ty zahrobnické pochoutky, vystřelíte pár vetřelců komínem, opět je tu striptýzový bar, ovšem tanečnice najdete pouze v pozici uzeniny. Následují působivé exteriéry, nějaké to plavání, kopy mrtvol a už je tady finále. Po eliminaci nějaké té stovky všech starých známých nastupuje... To byste rádi věděli, co? Ale já vám to neprozradím, poněvadž i závěr třetí epizody *Duke Nukem* je natolik osobitý, že vycintáním tohoto bych všem hráčům zkazil radost.

NÁROKY NA HARDWARE? PCHE! Pokud jste nehráli shareware, neviděli ani jeden obrázků z *Duka*, nečetli žádnou kritiku (kde žijete?), pak vězte, že engin Build exceluje. 28 rozsáhlých, do detailů propracovaných a originálních úrovní. Nestvůrky oproti sharewaru zjemnily, i rozlišení 320*200 vypadá pěkně a směrem výše se o poznání vyhlazuje. V nejnižším rozlišení se dá *Duke* slušně hrát i na ořezané 486ce, v nejvyšším od DX4/100 výše. Zvuky jsou taktéž na vysoké úrovni. S hudbou už je to o něco horší, což ovšem znamená standard, za zmínku stojí Juke Box. Animací si taky užijete přehršli - můžete se kolem sebe rozhlížet, skákat, skrčovat se, běhat, plavat, létat s JetPackem i si prohlížet



Duka zezadu. Hra po síti se zlepšila, pod protokolem IPX už hra nepadá, takže pohoda. Vadí-li rodičům, že se jejich robě brodí po kotníky v krvi a cpe peníze striptérkám, má možnost obdobné efekty uzamknout heslem.

DUKE NUKEM 3D

91

grafika: 87
animace: 89
hudba: 69
zvuky: 80

pro: propracování, originální prvky a především boží zábava **proti:** ta hudba mohla být lepší

testováno na: Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA 2 MB, SVGA akc. 4 MB, ds CD

speciality: Na céděčku najdete oba předešlé díly Duka a sharewarové verze her a programů

Co říci na závěr? *Duke* je nejlepší, nejzábavnější, nejvtipnější a nejnápaditější *Doom-like* hra na trhu. Uvažujete-li o koupi originálky, tak neváhejte a utíkejte si *Duka* pořídit, neuvažujete-li, začněte uvažovat. —**Rattle**

Hry s českými příručkami nakoupíte jedině u nás!

Napište si o kompletní katalog her pro PC, Macintosh, CD32, SEGA, Nintendo a další.

Ukázka některých her s českými příručkami:

SENZAČNÍ NABÍDKA PAMĚTÍ RAM:

(pro počítače PC, Macintosh i Amiga), uvedené ceny jsou **včetně DPH.**

4MB SIMM	1 799,- Kč	16MB SIMM	8 249,- Kč
8MB SIMM	3 499,- Kč !!!	32MB SIMM	17 999,- Kč

Žádejte ještě dnes na tel. č. **0412/283 11, kl. 141,** nebo písemně na naší adrese

BBS

PC DISKETY:

Dungeon Master	499,- Kč
Dungeon Master II	1 499,- Kč
Gunship 2000	599,- Kč
Inferno	1 549,- Kč
Lion King	849,- Kč
Subwar 2050	599,- Kč
System Shock	499,- Kč
UFO	599,- Kč

PC CD-ROM:

Bioforge	1 999,- Kč
Command & Conqueror	1 799,- Kč
Descent II	1 459,- Kč
Dungeon Master II	1 499,- Kč
Full Throttle	1 849,- Kč
Gunship 2000	599,- Kč
Inferno	1 899,- Kč
Ishar Trilogie	449,- Kč
Knight's Chase	1 449,- Kč
System Shock	499,- Kč
Terminator: Future Shock	1 699,- Kč
UFO / Master Orion	1 399,- Kč
Warcraft II	1 849,- Kč
Worms	1 399,- Kč

AMIGA CD-32:

All Terrain Racing	999,- Kč
Gloom	1 149,- Kč
Magic Island	tel.
Rebel	790,- Kč
Subwar 2050	449,- Kč
UFO	649,- Kč
Worms	1 149,- Kč

APPLE MACINTOSH:

Dungeon Master II	1 390,- Kč
Full Throttle (CD)	1 949,- Kč
Marathon	2 199,- Kč
System Shock (CD/PPC)	1 890,- Kč

Pokud již dotyčnou hru máte, samostatný český manuál Vám dodáme při koupi jiné hry.

BBS spol. s r. o., Plzeňská 9, 405 61, Děčín IV

Tel/Fax: 0412/283 11, kl. 141

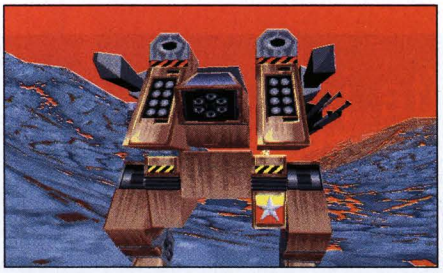
„Z nepřátelské obranné věže se valí hustý dým. Cesta je skoro volná."

V battletechovém žánru ještě nepadlo poslední slovo...

platforma:	PC-CD
doporučeno:	Pentium 120, 20 MB RAM, 4x CD
minimum:	Pentium 60, 8 MB RAM, ds CD
typ:	simulátor
žánr:	sci-fi
tvůrce/vydavatel:	Sierra
datum vydání:	duben 1996

„Většina nepřátel skončí tímto způsobem. Pokud tak neskončíte vy."

Earthsiege 2



„Venkovní pohled na mého mecha. Tam v tom okýnku na vás mávám, nevidíte?"

PETR SLOVÁČEK

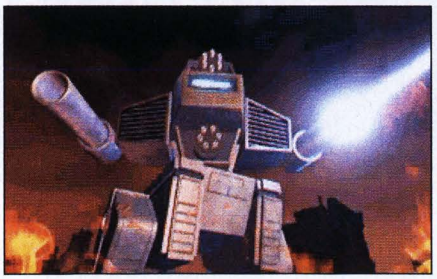
Píše se rok 2624. Na světě zuří válka. Není vítězů, není poražených. Boje neberou konce.... Ne, jinak. Píše se rok 1996 a na světě je relativní klid. Kromě několika menších konfliktů se celkem nic neděje. Alespoň zatím. Něco se ale možná brzy dít bude, jelikož na pultech všech počítačových prodejen se objevilo pokračování úspěšné hry *Metaltech Earthsiege,* nesoucí podobný, ovšem trochu kratší název *Earthsiege 2.* Znovu můžeme změnit budoucnost a zachránit tak svět před zdivočelými Cybridy. Zase je tu ta šílená vize. Zase jsme tu my a zase je tu další titul, postavený na základech stolní hry *Battletech.*

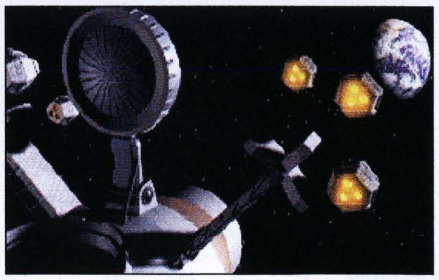
ŽIVOT NENÍ LEHKÝ, ALE MŮŽE BÝT JEŠTĚ TĚŽŠÍ... Šedivou oblohu prořízl laserový paprsek. Rychlostí, s jakou se objevil, také zmizel. Svou práci odvedl. Obrovský bojový robot se sesouval k zemi. Bez nohy, která nyní ležela nedaleko, se nemohl dále pohybovat. Byl to poslední nepřátelský stroj v blízkém okolí. Skupina se vydala na cestu. Nezbývalo než doufat, že již žádné Cybridy nepotkají. Poslední boj se odehrával na ostří nože. Smithovu Apocalypsu chyběly oba raketomety a laser na pravém rameni. Rodriguezův mech již neměl ani jeden ze svých tří kulometů a na obranu mu zůstaly pouze dva plasma kanóny, s pomalým dobíjením. Do báze zbývalo jen něco kolem dvou kilometrů. Všichni s pečlivostí kontrolovali své radary. Z ničeho nic se nich objevily tři červené tečky. Po chvíli zmizely. Všem bylo jasné, že za kopcem napravo se schovávají nepřátelští roboti. Velitel vydal potřebné rozkazy a muži se vydali do boje. Snad to není naposledy....

UŽ ZASE ČTRNÁCT!!! PROČ TO NEMŮŽE BÝT TŘICET? Šedivou náladu přerušil nečekaný telefon. Rychlostí, s jakou zazvonil, také skončil. Svou práci odvedl. Vydal jsem do redakce, abych si domů přivezl dlouho očekávané a připravované pokračování hry *Metaltech Earthsiege.* Očekávané hlavně proto, že tato hra byla vlastně první, která tuto tématiku přivedla na naše monitory. I když byla později zastíněna ve své době dokonale provedeným *Mechwarriorem 2,* nic jí to neubralo na originalitě. Snad právě proto, jsem byl tak zvědavý, jak bude vypadat díl další a co nového do tohoto žánru přinese. Musím říci, že jsem rozhodně nebyl zklamán. Autoři se něco málo poučili, něco odkoukali u konkurence a něčím novým to obohatili a výsledkem je téměř dokonalá hra, která vám poskytne spoustu zábavy na mnoho dní. Pokud si někdo myslí, že se jedná jen o trochu vylepšený díl první, hluboce se mýlí. Nezměnila se totiž jenom grafika a příběh, ale i výroba a ovládání robotů. Jejich řízení již není tak složité jako v předchozím díle a je spíše podobné způsobu ovládání použitém v *Mechwarrioru 2.* Tedy jednou kombinací kláves určujete směr a rychlost pohybu nohou, jinou otáčíte kabinu a s ní i zbraně na ní přichycené. Pak běžně nastává situace, kdy váš mech běží určitým směrem a vy se díváte směrem úplně jiným, což je zaběhlé hráče ideální, ale pro začátečníky spíše na obtíž.

INTRO

„Úvodní intro je trochu krátké a strohé. Ale to nevadí."





„Základna Cybridů. Probíhá demolice. Jestlipak se už všichni vystěhovali?“

„Nepřátelský radar přede mnou klidně čeká. Jenom stáhnu data a rychle pryč.“

„Přistávací moduly Cybridů v plamenech. Mise splněna.“

Změny také doznala výroba jednotlivých mechů. Bohužel není možno vytvářet roboty vlastní, ale pouze již od vědců předem vymyšlené. Liší se rychlostí, hmotností, odolností a počtem závěsů pro zbraně. S postupem času vědci také objeví různé udělátka, které vylepší zaměřování raket, či zvýší rychlost jednotlivých mechů. No, ale je tu ještě jedna zvláštnost. Jeden z robotů je letadlo (to z ní jak od někoho z Bohnic). Jmenuje se Razor a umožňuje se do bitvy zapojit také z výšky. Bohužel jen omezené, což mě trochu zklamalo, protože nepřátelské letouny samozřejmě nijak limitovány nejsou, takže boj s nimi je trochu nerovný. Hůře také dopadla komunikace s wingmany, jejichž pomoc budete, pokud to bude možné, jistě hodně využívat. Dost dobře totiž nelze vydat příkaz jen jednomu členu vašeho týmu. Pokud si přejete poslat jednoho bojovníka tam a druhého onam, vede k tomu dosti zdlouhavá a nepříjemná cesta, kterou provádět v bitevní vřavě, pokud chcete misi dokončit, je takřka nemožné. Takže veškerá komunikace skončí, když spolubojovníkům přikážete, aby bojovali na vlastní pěst. Dál se budete starat sami o sebe, stejně jako v životě.

„Mám pocit, že mi ani nic jiného nezbývá.“

VŠECHNO JE RELATIVNÍ. TY, JÁ I ON. ALE HLAVNĚ ON. Na obzoru zapadalo slunce. Celá obloha byla zabarvena do červena. Třem osamoceným bojovníkům, stojícím se svými roboty na pokraji menšího údolí, připomínala krev. Tu tekutinu, která jim koluje v žilách, a která by mohla potřísnit jejich palubní desky v případě neúspěchu v bitvě. Zapadající slunce připoutávalo jejich pohledy a vypalovalo jim na sítnicích obrázky, které uvidí i po té, co světlo zmizí za obzorem. Postupně se ve středu zářící koule objevili tři malé skrvny. Zprvu nikoho nenapadlo, co by to mohlo být, ale rychlý pohled na radar, probudil vojáky z nečinnosti a vrátil je zpět do drsné reality. „Nepřátelé na obzoru“, zareagoval rychle velitel. Věta připomínající výkřik z minulosti, kdy velké dřevěné lodě křižovaly oceány. Roboti se dali do pohybu, vstříc krvelačným Cybridům. Seskupili se do bojové formace a piloti připravili své zbraně k palbě. Stačilo jen počkat, až se nepřátelé dostanou na dostřel...

MY A ONI. ONI A MY. Hra *Earthsiege 2* posunula pomyslnou laťku grafického provedení zase o kousek dále. Vše od povrchu až po jednotlivé mechy je dokonale otexturováno. Výbuchy vypadají úchvatně, oheň hoří a praská jako ve skutečnosti a zem je nerovná jako u nás před domem. Zkrátka máte pocit, že bojujete na opravdové planetě. Trochu mi sice chyběla nějaká ta vegetace, ale zřejmě byla všechna zlikvidována nějakou katastrofou. K tomu, abyste se dobrali vítězného konce, musíte projít něco kolem padesáti misí, přičemž po deseti misích se mění sektor, ve kterém bojujete a tedy vzhled krajiny kolem vás. Bitvy se odehrávají v Jižní Americe, Rusku atd., podle toho, ve kterém sektoru je vaší pomoci potřeba. Briefing je doprovázen krátkými filmovými scénami, ve kterých vám velitel radí, co máte dělat. Pokud misi nesplníte, patřičně vám to osolí. Splnit ji sice většinou nemusíte, ale bude to mít nepříznivý dopad na další vývoj války. Váš pobyt na základně provází temná hudba, obsahující někdy trochu moc sov (pochopíte až uslyšíte). Hra *Earthsiege 2* je napsána pro Windows 95, takže asi nemusím popisovat, co je k jejímu chodu potřeba. Taková je holt válka, musíme se s tím vyrovnat. Nic není nemožné a tak i takový systém jako Win95, má svou šanci na život. Co víc, stává se dokonce standardem, který budeme muset všichni používat a který nás bohužel přinutí k brzkému upgradu našich počítačů. Alespoň pokud pod ním budeme chtít provozovat hry.

VŠECHNO JEDNOU KONČÍ... Inu, co říci více. *Sierra* zase jednou odvedla dobrou práci. Snad to nakonec nebude tak zlé, jak to vypadalo a toto původně milovaná, dnes spíše rozporuplná, firma se zase vrátí na své čestné místo do srdcí všech hráčů. *Earthsiege 2* jí rozhodně na této cestě pomůže. Přesto jak jsem řekl v nadpisu, mám ale pocit, že v tomto žánru her ještě nepadlo poslední slovo. Takže uvidíme, zda-li na tuto výzvu zareaguje firma *Activision*. Rozhodně by to nebylo na škodu.

—Twin

„Klasický záběr půdních nerovností. Prostě paráda.“

EARTHSIEGE 2

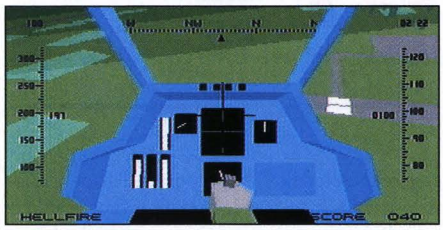
87

grafika: 90
animace: 75
hudba: 80
zvuk: 82

testováno na: 486 DX4/100, 16 MB RAM, ts CD

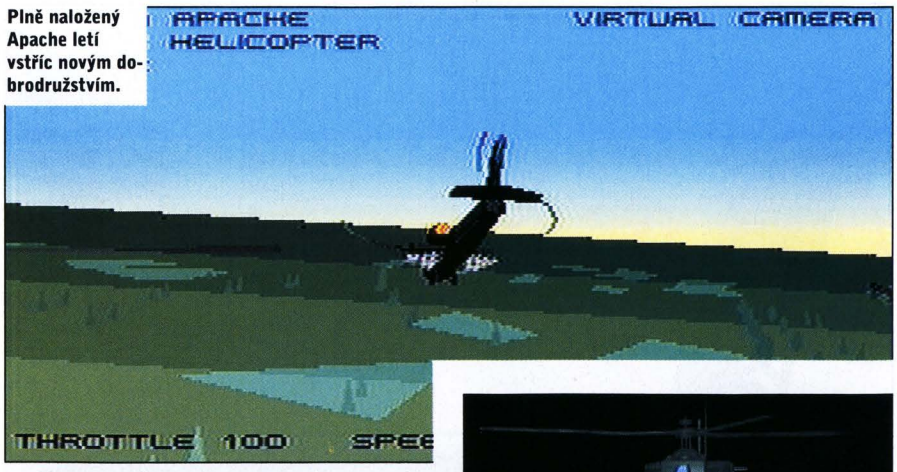
platforma:	Amiga
minimum:	Amiga s CPU 020, 2 MB RAM
doporučeno:	Amiga s CPU 030, 2 MB FastRAM
typ:	akční simulátor
žánr:	vrtulníků
výrobce:	Bitfusion
vydavatel:	Empire
datum vydání:	podzim 1995

Simulátor nebo akční hra? Odpověď naleznete v této recenzi!

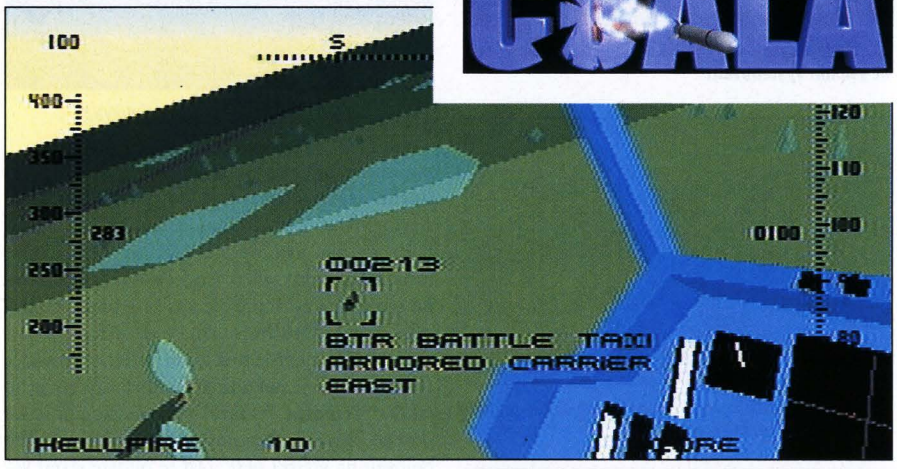


Na tomto obrázku nic zvláštního není. Až na tu ruku, která svírá knipl, a která se taky hejbe podle změny směru.

Coala



Plně naložený Apache letí vstříc novým dobrodružstvím.



Praktická ukázka funkce virtuálního kokpitu. Teď už stačí jen stisknout FIRE a další východní potvor se odebéře do pekel...

JOSEF KOMÁREK

Roman: Co by sis přála, až se vrátíme z brigády?
Iveta: Přála bych si být medvídek Kaola, a celý den s tebou...
Režisér: Stop, slečno! Koala! Medvídek se jmenuje Koala!

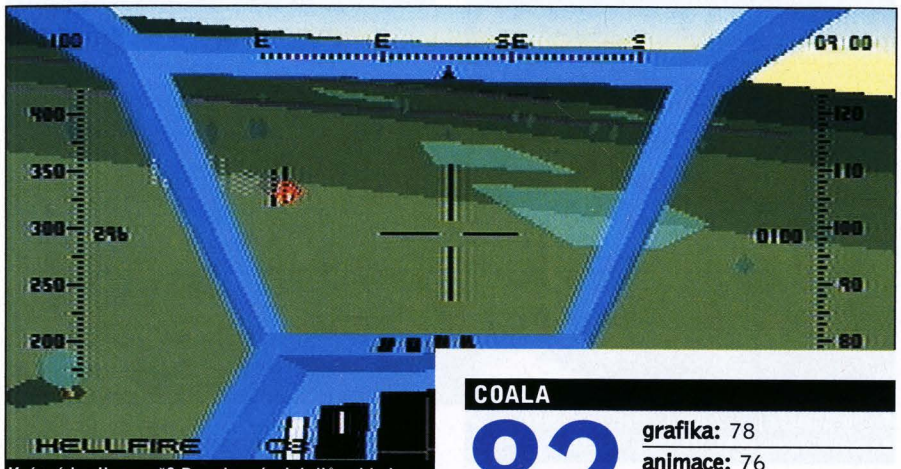
KAOLA JE KAKAO Z TUZEXU! A to milý pan režisér netušil, že za pár let *Koala* nebude jen australský medvídek, ale taky bojová helikoptéra. Jen se v originále píše s velkým „C". A je taky mnohem větší než její přírodní jmenovec. A dělá hrozný kravál, narozdíl od medvěda. Ale zase neumí lézt po stromech, zato dokáže během pár vteřin cokoliv proměnit v ruiny. Je to vůbec nejmodernější helikoptéra, která bude v nejbližší budoucnosti zařazena do výzbroje U. S. Army. Její prototyp si vyhlídli programátoři dílny *Bitfusion,* a protože na Amize už hodně dlouho neviděli hru, která by simulovala tuto létající vojenskou techniku, neudělali jen nějakou prachobyčejnou střílečku, ale simulátor. Nebo si to aspoň mysleli...

TAK CO TO TEDY JE? Několik prvních minut se hráče skutečně snaží utvrdit v tom, že si za pětadvacet liber koupil simulačku. Položek k výběru tu není zrovna málo. Letuchtivý gameboy si může zvolit jedno ze tří nabízených prostředí (střední Amerika, západní Evropa, blízký východ), denní dobu (ráno, poledne, večer, noc), nebude ochuzen o nejrůznější druhy misí. Kdo sedí v *Coale* poprvé, zaletí si jen tak cvičně bez nepřátel a ti pokročilejší si natrénují útok na jednotlivé pozemní i vzdušné cíle. Ti ještě pokročilejší se pustí do některé z obranných (náš konvoj byl napaden, zajisti mu bezpečnost) nebo útočných (napadni nepřátelský konvoj) misí. Když nyní už zkušený pilot odlétá všechny mise, vrhne se do bitvy v období stále pokračující studené války (hmm, který že to píšeme rok?), poté do totální války, což je rozhodující bitva mezi vojsky Varšavské smlouvy a NATO, do toho všeho zmatku se ještě připletou hlídkující letouny a vozidla UNPROFOR, po nichž se skutečně nevyplácí střílet... Komu je tohle všechno málo, může nechat počítač vygenerovat náhodnou misi nebo si sestavit svoji vlastní.

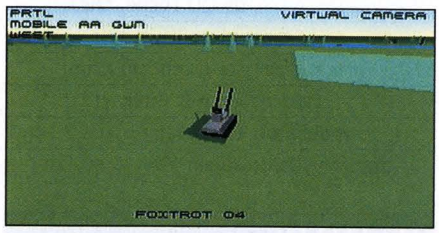
TAKŽE JE TO SIMULÁTOR! Ano, zatím tomu pořád ještě vše nasvědčuje. Ještě vybrat si jednu ze čtyř helikoptér - dvou západních (AH-64 Apache, AH-88 Coala) a dvou východních (Mi-28 Havoc, Mi-35 Hind), čímž se de facto připojíte k imperialistické nebo komunistické armádě. Jenže to má háček - program vás nenechá pilotovat Coalu, pokud jste ten den ještě nenastříleli alespoň sto bodů. A z toho už začíná být cítit arkáda! Další podivností je výběr munice. Svůj vrtulník si nesmíte vyzbrojit podobně jako v jiných simulátorech, tedy postupným přidáváním jednotlivých druhů munice, musíte se striktně držet příkazů autorů - vybrat jeden ze tří předdefinovaných „balíků", které se liší počtem řízených a neřízených střel. U každého z nich se vypisuje nejvhodnější použití, ale to je, jak sami po několika letech zjistíte, úplná zbytečnost. Další skřípání zubů se začíná ozývat při startu ze základny. Klávesami 1 - 0 určujete tah motoru, myší řídíte směr a rychlost. A to je všechno, nic jiného znát nepotřebujete. Ještě tak že se mezerníkem přepíná munice, F vypouští světlice (flare) a C falešné cíle (chaff) pro naváděné rakety. Velmi primitivní ovládání. K arkádovitosti přispívá i velmi omezený dosah raket. V „normálním" simulátoru bych Sidewindera určitě zaměřil na větší vzdálenost než na 500 metrů. Oba druhy řízených střel, Hellfire i Sidewindery, můžete s úspěchem používat na pozemní i vzdušné cíle. Přitom Si-

dewinder je raketa typu „vzduch-vzduch“ a Hellfire podle manuálu zase „vzduch-země“. Není tohle divný? Inteligence nepřátel je nastavitelná, ale v drtivé většině případů se tak jako tak nechají sestřelit a ani se nepokoušejí někam zmizet. K dovršení všeho *Coala* nedisponuje celým tažením - campaignem. Prostě odletíte misi, zapíšete se do highscore a coby anonymní hráč spustíte další misi.

Začal to ***Fighter Bomber***. **Pak už se stal pohled na letící raketu součástí každého solidního simulátoru.**



Krásná krajina, což? Pravda, pár detailů vzhledem k hardwarovým nárokům přibýt mohlo. Kdypak jsem to napsal, že hry na Amigy žádné nároky na hardware nemají?



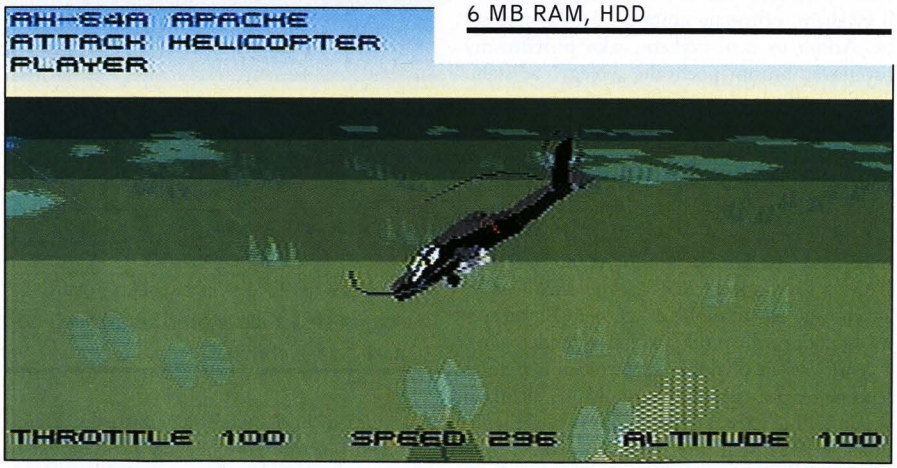
Přes klávesu F5 si lze prohlédnout jakoukoliv bojovou techniku.

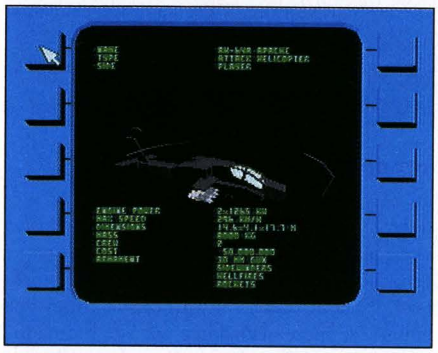
COALA

82

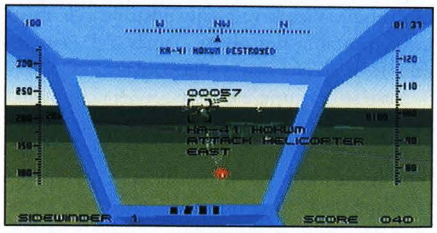
grafika: 78
animace: 76
hudba: 62
zvuk: 65

testováno na: Amiga 1230/50 MHz, 6 MB RAM, HDD





Rozsáhlé menu, ve kterém můžeme získat informace a svém vrtulníku, různých vozidlech, výzbroji, rozestavění bojových jednotek.



Další nepřítel v pekle, dneska se mi daří.

TAKŽE JE TO ARKÁDA? NEBO CO? Je to tak napůl. *Coala* je akční simulátor. Asi to tak bylo původně zamýšleno. Pokud byl skutečně záměr autorů vytvořit simulátor, který by hráče nepřitahoval svou reálností, ale zábavnou akcí, pak v tomto směru odvedli dobrou práci, protože *Coala* je po této stránce skutečně přitažlivá a já sám jsem u ní strávil spoustu dní. Zde se tedy není o čem bavit - zábava je na maximu. Pokud mám kromě hratelnosti ještě něco vyzdvihnout, tak je to jednoznačně velice originální prvek mezi amigáckými hrami - virtuální kokpit. Při držení pravého myšítka se můžete libovolně rozhlížet na všechny a zaměřovat tak i cíle, které jsou mimo dráhu letu. Další lahůdkou je systém pro noční vidění, jenž má však i jednu podstatnou nevýhodu: při přepnutí do tohoto módu se do zelena zbarví i radar, takže budou trochu potíže s rozhodováním koho sundat a koho ne. A co takhle ostatní složky hry, grafika, hudba, zvuky? Grafika, na to, že je pouze vektorová, je poměrně dobrá. Až na to, že ke své úplné plynulosti potřebuje mašinu srovnatelnou se „čtyřtisícovkou“. Když si vzpomenu na takového *Retaliatora*, který mi se spoustou detailů běhal skvěle na 8 MHz STčku... Na holé dvanáctistovce se *Coala* rozeběhne jen velmi neochotně. Zvuky jsou dobré, ale ničím zvláštním neohromí. Hudba je velice průměrná a naštěstí si jí moc neužijeme. S turbokartou se mi ji povedlo z deseti pokusů rozběhnout jen jednou, bez ní sice hraje, jenže procesor už vektorovku nestíhá. Co se dá dělat, stardandnímu vybavení odzvonilo!

UŽ VÍME, CO TO JE! No, a tím bych skončil. Protože už mi nezbývá moc místa, jen zopakuji, že s *Coalou* si užijete mnoho a mnoho hodin velmi kvalitní zábavy. Je to hra, na kterou jsem se zpočátku díval s odstupem, ale která mi nakonec padla do oka (au!) a s velkým nasazením jsem všechny mise za pár dnů dohrál. Nezbývá mi než *Coalu* doporučit, a to nejen proto, že takováhle hra na Amize dlouho chyběla. Je vážně dobrá! **—Joe**

Díky Honzovi Toužimskému za laskavé zapůjčení hry.

První a poslední záživná rozlušťovánka.

PAVEL HACKER

Ripper

Když výkřik proletí hustou tmou lze spatřit osobu tajemnou pavoučí sítě jsou jejím domovem další oběti budeš stát nad rovem.

Hlavní kladaš alias Jake Quinlan alias vy.

Tenhle obrázek je sice hned z třetí obrazovky, ale je na něm názorně vidět, jak zabíjí Ripper.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	Pentium 100, 16 MB RAM, ss CD
minimum:	486/50, 6,5 MB RAM, ds CD (pche, che)
typ:	interaktivní film
žánr:	sci-fi morbid krimi
tvůrce:	Take 2 Interactive
vydavatel:	GameTek
datum vydání:	duben '96

RIPPR

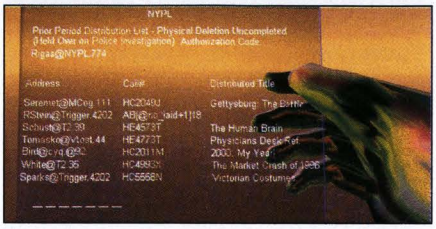
JACK ROZPAROVAČ - vrah povětrných žen, záhadná postava, nikdy nechycený zločinec, pro některé nástroj prozřetelnosti, údajně synovec anglické královny Viktorie. 18. století, romantika temných zamlžených uliček Londýna, skalpel už více není jen nástroj lékařů. Být producentem, už slintám.

RIPPER. Vrah všeho, co se hýbe a má přípojku na počítačovou síť. 21. století, vědecké metody, vybavení, cybersvět. Budoucnost lidstva se tradičně nachází v neradostné sféře vzájemné genocidy, přetechnizovaného světa a, jak jinak, také virtuální reality. Nejdivočejším snům vaší fantazie se meze nekladou a tak lidé hromadně odstřelují své šéfy, odpůrce či profesory (krásná představa). Jen Rozparovač se nepřizpůsobil a nožíkem ala Krokodýl Dundee nerozsekává vejpůl tisíce pixelů, nýbrž jednu lidskou bytost za druhou. Více krve a vnitřností po celé místnosti, brutalita bez obalu - aneb styl *Phantasmagorie* na věčné časy a nikdy jinak...

Naštěstí nastupuje chytrý a obětavý novinář (vy), který všechny hloupé a neschopné policisty nechá daleko za sebou. Přes indicie a hromadu rozhovorů s jednotlivými postavami (i s Ripperem), přes hromadu hádanek a puzzlů se dostane až k obávanému vrahovi a následně ho v závěrečném souboji jednou provždy sprovodí ze světa. Právě vás si totiž Ripper vybral jako prostředníka mezi svým a lidským světem. Poněkud ohrané, ale mistrovsky rozvětvené a postavené na vynikající atmosféře.

ZPRACOVÁNÍ. *Ripper* je interaktivní film (polovina čtenářů teď asi kvapně odchází na vzduch), ke kterému patří herecké výkony. Autoři neponechali nic náhodě a obsadili Chistophera Walkena, kterému dle mého skromného názoru výborně sekundují Burgess Meredith, Karen Allen, John Rhys-Davies a další. Také kameramani odvedli dobrou práci - pokud jdete chodbou, nezíráte prkenně rovnou za nosem, alébrž očima těkáte (na pomalých počítačích podrobně zkoumáte) po stěnách. Jedete-li výtahem, přirozeně upíráte své zraky nad sebe. Ačkoli to není zvykem, jako příležitostný osvětlovač musím pochválit „kolegy" ze štábu *Rippera:* výborná hra světel a stínů vytváří vynikající atmosféru; na druhou stranu v *Ripperovi* nenajdete jediné světlé místo. Minimální konfigurace daná výrobcem na rozhýbání videí je sice nízká, ale poněkud optimistická - na uvedeném počítači se *Ripper* dá spustit, ale ne plynule hrát. To jde od 486 DX2/80 s 8 MB RAM a hlavně kvalitní grafickou kartou výše, ale co jsme asi tak mohli čekat, ne? Ostatní scény jsou opravdu profesionálně vyrenderovány, z čehož ovšem plyne, že se nehýbají o mnoho lépe než videa. Hudba je vynikající, složila ji skupina Blue Oyster Cult, zvuků je poskrovnu, neboť veškeré dění pokud možno provází mrtvolné ticho spojené s tlumenou scénickou hudbou. Tak, vrhneme se na herní část.

Film je film a hra je hra... Do děje vstupujete po třetí vraždě. Jako novinář kriminální rubriky novin New York Virtual Herald - Jake Quinlan jste vyslán o čerstvém mordu zatepla informovat čtenáře. Od inspektora Magnotty, který vás sice nemá rád, ale ví, že vy také něco víte, se dozvíte něco o oběti atd.... Otázky, odpovědi, sbírání stop, zkrátka klasická adventura. Za zmínku stojí W. A. C, tedy databanka, notebook a takový integrovaný Dr. Watson v jednom. Jeho prostřednictvím se také dostáváme k prvnímu puzzlu, tedy ke skládání střepů z hrnku, který rozbil Magnotta. Ten vyžaduje jistou dávku představivosti a je zábavný, což se ale nedá říct o následujících. Ze zpestření hry se stává noční můra a tak u druhého cédéčka vám začne lézt krkem, neboť ze zábavy se stává otrava. *Take 2* si asi neuvědomili, že všeho moc škodí. Vrcholem všeho je puzzle, k jehož vyřešení potřebujete slova písničky, kterou jste měli pozorně poslouchat v předcházejícím obraze - na možnost zapnutí titulků navíc můžete zapomenout. Tento trestuhodný anti-user-friendly (zase nové slovo!) mírně vyvažuje možnost přehrávat si videa do zblbnutí a típat obrázky z renderovaných scén. Nepřipomíná vám to nic? A co takhle Hell? Tak strašné to sice není, ale už jenom ta podobnost asi odradí hodně milovníků adventur bez sklonu k duševnímu masochismu. *Ripper* je jen o málo hratelnější a to, že je lepší ve zpracování, více méně lépe vyplývá z toho, jak doba pokročila.



RIPPER

67

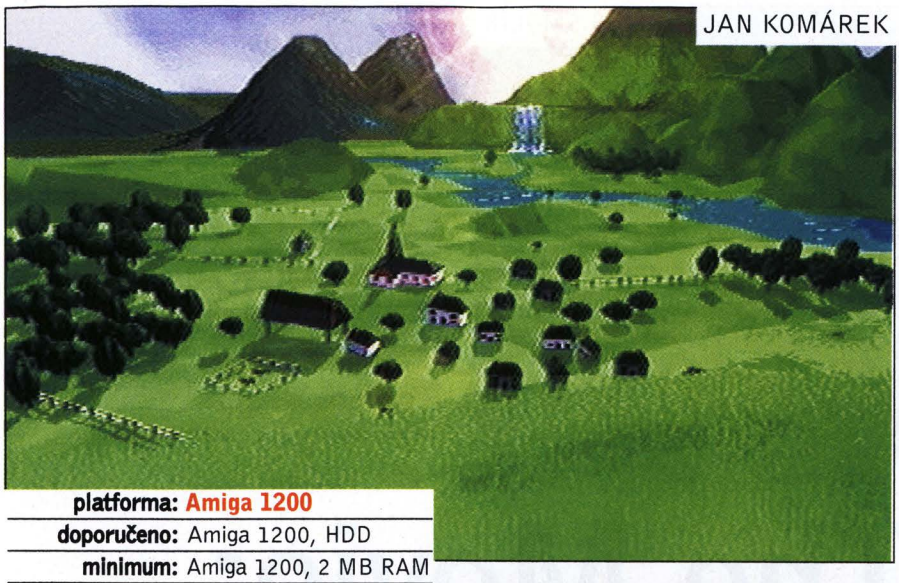
grafika: 83
animace: 79
zvuky: 78
hudba: 84

pro: dobré herecké výkony, pěkná grafika, hudba, místy i zábava **proti:** obtížnost, obtížnost a zase obtížnost

TAKŽE SI TO SHRNEME. Jestli se vyžíváte v řešení logických hádanek blížících se teorii relativity, máte odpovídající hardware a zbytečných patnáct set, je pro vás *Ripper* to pravé. Jestli ne, tak se můžete pokochat pohledem a zahrát si něco rychlejšího, dynamičtějšího, vtipnějšího a hlavně lehčího - třeba *Duka.* Odcházím lovit do noci, he, he, he... Nazdar.

—Rattle

JAN KOMÁREK



platforma:	Amiga 1200
doporučeno:	Amiga 1200, HDD
minimum:	Amiga 1200, 2 MB RAM
existuje na:	CD 32
typ:	akční adventure
žánr:	pohádka
tvůrce:	Binary Emotions
distributor:	Team 17/Ocean

Speris Legacy

Království Speris na pokraji zkázy!

PŘED DÁVNÝMI... Ale ne, tenhle začátek už použilo tolik autorů přede mnou, takže se nebudu dál ztrapňovat. Začnu radši jinak: Kdysi celkem nedávno, ve staré slavné Anglii, osvítila firmy *Team 17* a *Ocean* žárovička s nápadem. Tím nápadem bylo přivést na Amigy novou akčně-dobrodružnou hru a zpracovat ji co nejoriginálněji. I vytáhli z bahna programátorský tým *Binary Emotions* a přikázali mu, aby na takovém dílku začal pracovat. A programátoři se snažili seč jim síly stačily. Po několika těžkých měsících mohli všichni autoři zajásat nad vykonaným dílem - zrodil se *Speris Legacy.*

A CO HRÁČI, MAJÍ SI KDE HRÁT? No ovšem! Ti se na to vrhli jako Zdenina vegetariánská dcerka na ovesné vločky. Protrpěli si ucházející úvodní obrázek i něco voleb a pak stanuli tváří v tvář svému hlavnímu hrdinovi. Když si udiveně prohlíželi okolní grafiku, nedovedli se ubránit rozpakům. Je to tak maličké, přízemní a hýří to opravdu jasnými barvami. Stolečky, postýlka, koberečky, ústřední topeníčko a vůbec vše včetně vaší postavičky i všech ostatních bytostí. Citlivějším povahám tahle grafika asi padne do oka, ostatní si pomyslí, že je to „jak pro malý". Ale přeneseme se přes pocit určitého odporu a začneme raději hrát. Můžete se volně pohybovat skoro po celém území nevelkého království, sem tam zastavit někoho z procházejících obyvatel a hodit s ním řeč. Zatím se toho příliš nedozvíte, takže nejlepší bude vydat se do vladařova paláce, kde se seznámíte se svým posláním. Už zase musíte zachránit celou zemi od nesmírného neštěstí. Škoda, že se dnes již nenajde téměř nikdo, schopný vymyslet o malinko více originální příběh.

JAK SE VÁM ŠLAPE? Za pár minut už budete dokonale ve svém živlu. Na prostředí, nakreslené jakoby dětskou rukou, si zvyknete - pokud máte kamaráda s konzolí (Sega & spol.), mohli jste u něj vidět podobných her nespočet. Zaposloucháte se do rytmické hudby a hned se vám ještě zvedne nálada. Hra vás do sebe začíná vcucávat, s chutí se procházíte po přírodě, pokecáváte s lidmi, hledáte klíče, otvíráte zamčená vrata (pardon, vrátka), řešíte na mozek lezoucí úkoly pomocí mnoha nalezených nebo koupených předmětů. A co by to bylo za napůl akční hru, kdyby se v ní nebojovalo. Ano, i v takové pohádkové zemi se konají kruté bitky. Už v počátcích se střetnete s velice ošklivými a nepříjemnými monstry, ale stačí pár dobrých úskoků a včasných švihů mečem a nezůstane po nich ani mastnota. Nenecháte-li se zabít, vzrostou vám pomaloučku vaše bojové zkušenosti. Ta nejtužší potvora na hrdinu určitě ještě čeká. Jinak, pokud se týká zvuků, těch je sice pestrá škála, ale leckdy jsou dětinské stejně jako grafika.

SPERIS LEGACY

79

grafika: 72
animace: 53
hudba: 80
zvuk: 68

testováno na: Amiga 1230/50 MHz, 6 MB RAM, HDD

MÁTE JIŽ DOST? Ne, myslím, že když už do hry zapustíte kořeny, hned tak je nevyrvete. Co naplat, obrázky sice nejsou pro tvrdý chlapy, zvuky to mají k dokonalosti takových patnáctset metrů, zato hudba je výborná a hráče si hlavně podmaní snadné ovládání a docela přitažlivý děj. Škoda jen, že *Team 17* nakonec upustil od slibovaného projektu *Witchwood,* což měla být akční adventura ve stylu *Sperisu* s propracovanější grafikou a dokonce i víc zábavná. Ale zřejmě to byly jen takové reklamní nepravdy. Takže přestaňte fňukat a přitáhněte si domů *Speris Legacy.* Možná se od něj čekalo víc, je to sice první takhle zpracovaná hra na Amize, ale pro ostatní platformy už je to stará báchorka. Každopádně je to hra vhodná k odreagování (nemusí to být vždycky *Doom!)* i k pobavení a chvíle u ní strávené nebudou zbytečně zmařené. **—Honza**

TOMÁŠ SMOLÍK

Legendární město Zinj je na dosah a nebezpečí vzrůstá.

Amy se dala na politiku, no jo volby se blíží.

Congo The Movie: Descent into Zinj

platforma: PC-CD
doporučeno: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, myš, Win95
minimum: PC 486/66, 8 MB RAM, ds CD, SB, myš, Win3.1
typ: adventure
žánr: dobrodružná
tvůrce: Illumina Productions
producent: Viacom Newmedia
distributor: CIC

Nejprve jste si mohli přečíst knihu, pak se podívat na podle ní natočený film a poslechnout si z něj soundtrack a nyní si i můžete podle toho všeho zahrát hru.

Tato hra je příkladem jak v zábavním průmyslu vytěžit z jednoho námětu maximum. V roce 1980 vyšla **Michaelu Crichtonovi** skvělá kniha **Congo** (v překladu u nás vyšla před dvěmi lety). A jednalo se o jeho další propracovaný a napínavý bestseller. Loni byla tato kniha zfilmována, ale nedopadlo to tak úspěšně jako u jiných filmových adaptací jeho knih (Rising Sun, Jurassic Park či Disclosure). Vlastně nebýt skvělých masek goril ani by tento film nestál za shlédnutí. Jak jste asi poznali dle názvu, hra je inspirovaná hlavně filmem, což znamená, že s knihou toho nemá příliš společného. Na rozdíl od filmu je ale tato hra velmi kvalitní, i když na knihu nemá.

Vstup do pěti různých, dále se větvících chodeb. To se zase naběhám.

Myslel jsem si, že jsem první, kdo toto místo našel a tady už zatím byla konkurence.

V džungli se k osobnímu kontaktu nedostanete, a proto se všechny rozhovory musí konat přes satelit. Váš přenosný kufřík vám to samozřejmě umožní.

MODERNÍ TECHNIKA VS. TROPICKÁ DŽUNGLE. Ocitáte se v roli Jacka Kasumiho (jenž se v knize ani ve filmu neobjeví), který má za úkol najít diamanty typu 3B, jež mají zásadní význam pro budoucí vývoj telekomunikační techniky. Poslední výprava byla pobita neznámo kým či čím a nově vyslaná výprava se již také stačila dostat do problémů. Samotnou hru začínáte po seskoku do džungle, takže prvním úkolem je dostat se k tajemnému městu Zinj. Do role Jacka se vžijete docela rychle, protože všechno provádíte rukou, resp. ikonou ruky (žádné jiné ikony či příkazy), a na svět se díváte jeho očima. Díky tomu můžete vychutnat skvělou grafiku a animace, atmosférickou hudbu a zvuky, čímž celé toto dobrodružství prožijete naplno. Hned vás také zaujme vyspělá technika, kterou budete používat, zejména příruční satelitní spojení, obstarávající jak data tak obraz i zvuk, které bude ostatně vaším jediným kontaktem se světem a šancí si s někým promluvit. I když vlastně ne tak docela, protože společníkem na cestách vám občas bude mluvící gorila Amy. Ta není žádnou pouťovou atrakcí, ale dalším ukázkou vyspělé technologie. Pomocí speciálního zařízení se její znaková řeč přetváří v mluvené slovo, takže se budete moct dožadovat pomoci alespoň od gorily. Tato osamělost vás proto více připoutá k vašemu kouzelnému supermodernímu kufříku. Ten vám totiž mimo zmíněné komunikace obstarává orientaci v tropickém prostředí džungle i podzemí města Zinj, zaznamenává zvukové nahrávky a uschovává a překládá obrazy s hieroglyfyckými texty. Vůbec celou hru budete používat samé high-tech přístroje, což dodává hře trochu futuristickou atmosféru (proto musím upozornit, že některé přístroje zmiňuje Michael Crichton ve své knize z roku 1980!), v drsném prostředí džungle ale přijde ke slovu i obyčejný nůž, zapalovač či kámen. Právě tento střet supermoderního vy-

Opatrně přeskáču po správných kamenech a jsem zase zpátky na denním světle. Sice přesně pod právě probuzenou sopkou, ale nemůžu chtít všechno.

Dosud neznámý druh goril. Jsou šedé a agresivní, bližší zkoumání se nedoporučuje.

bavení a primitivního prostředí dodává hře jedinečnou atmosféru. Používání všech těchto věciček je sice logické, stejně jako i ostatní úkoly, ale přeci jen si to chce zvyknout na samozřejmost satelitního spojení z džungle, bleskového překladače starověkých hieroglyfů či laserových zbraní. Ale i tak by neškodilo trochu více předmětů na sebrání či interakci.

Skoro bych se té zavřené gorile smál, kdybych za ní nemusel.

KONŽSKÉ DOBRODRUŽSTVÍ. Zejména pro znalce knihy či filmu se teď zmíním o příběhu této hry, aby poznali základní odlišnosti, ale přesto zůstali této gamese nakloněni. Po projití džungle a vstoupení do zbytků města Zinj poprvé zaznamenáte přítomnost strážců pohádkového bohatství diamantových dolů - šedých goril. Až najdete šest podivných koulí a správně je použijete do vstupních dveří, otevře se vám přístup první části dolů. V bludišti chodeb musíte uniknout gorilám, abyste se dostali do další spleti chodeb a místností, kde musíte správným přepínáním pák, několika dalšími úkoly a s pomocí Amy otevřít přístup k diamantům, pomoci Karen Rossové (velitelce té nové výpravy) a po té vystoupit na denní světlo, utéct před erupcí sopky a dostat se na místo závěrečného střetu s bezohledným šéfem mocné společnosti TraviCom. Vidíte, že společných bodů s filmem či dokonce knihou tu moc není, nicméně příběh je zajímavý. Také se vám může zdát, že hra není příliš rozsáhlá, ale o žádnou víkendovou adventku se zrovna nejedná, k dokončení budete potřebovat asi tak týden. Díky grafice a ozvučení také není žádný důvod ke spěchu, protože budete mít příležitost pokochat se krásami netknuté džungle, zaposlouchat se do jejich zvuků, setkat se s mluvící gorilou, utkat se agresivními gorilami (které jsou stejně jako ve filmu dokonalé), prozkoumat tajemné prostory legendárního města, prostě užít si dosyta skvělé grafiky, animací, hudby a zvuků. Proto neváhejte a vydejte se na dobrodružství, kde právě VY jste ohroženým druhem. —**Lewis**

CONGO THE MOVIE

87

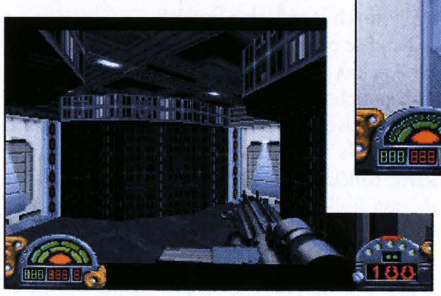
grafika: 93
animace: 93
hudba: 82
zvuk: 92

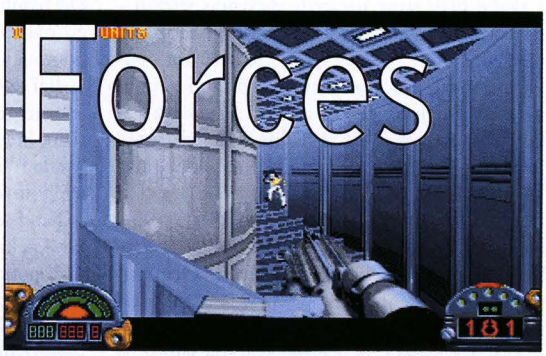
testováno na: Pentium/75, 16 MB RAM, sixspeed CD, SB, Win95.

pro: atmosféra, moderní vybavení, animace goril a Amy zvlášť **proti:** neškodilo by více interakce

Skvěle vypadající adventure, s napínavým příběhem a skvělou hratelností. Ať už ji hrajete!

Dark Forces





platforma: Mac-CD
minimum: 68040 nebo PowerPC, Mac OS 7.1, CD
existuje na: PC-CD
doporučený věk: 15+
typ: 3D akční
žánr: sci-fi
producent: Lucasarts
distributor: Lucasarts
zapůjčil: BBS

VLADIMÍR PONECHAL

Je to už dávno, co se hvězdné války probily do povědomí milovníků sci-fi filmů. Je to už dávno, co se *LucasArts* zapsal do povědomí nás nočních drtičů kláves, joysticků, myší, potkanů (?)... Je to už dávno, co jsem přestal chodit na nočník...

Ale teď už vážně. Po bombovém prásku *Dooma,* přicházely na řadu i jiné firmy, aby napodobily úspěch *IDsoftware.* A tak ruka dala ruku, oko oko a hvězdné války si nenechaly ujít příležitost, aby nepřiložily své polínko do ohně. A to se jmenovalo *Dark Forces,* v té době velmi kvalitní doomovka na PC-CD.

A teď mám tu čest vám, čtenářům Excaliburu, oznámit, že přichází konverze této hry na Maca.

Měl jsem tu možnost testovat *DF* na redakčním Power Macu 7500/100. Grafika, zvuky, animace jsou kvalitní a hra vás strhne svou elegancí a propracovaností. Řada dobře udělaných scénářů, šikmé zdi, točivé schody a jiné raritky udělají určitě radost všem Macintosh-

DARK FORCES

80

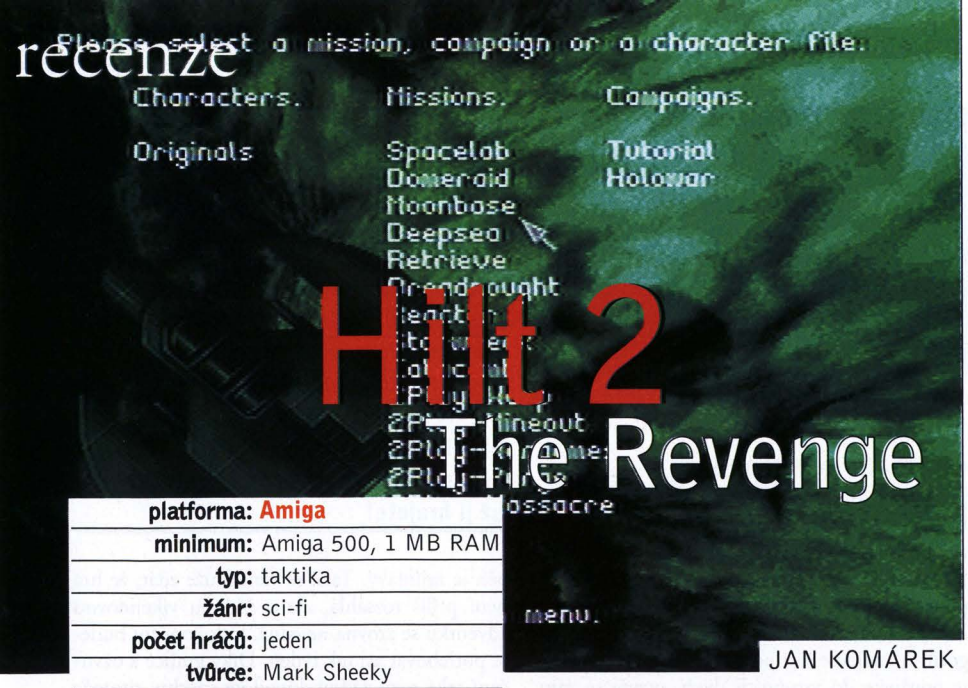
grafika: 90
animace: 80
hudba: 70
zvuk: 85

testováno na: Power Mac 7500/100, 24 MB RAM, o. s. 7. 5. 2, qs CD

Kdo si stále ještě myslí, že Macy jsou jen nadupané mašiny do kanceláře, ten se prostě mýlí.

hovským maniakálním šílencům (viď Stando). Jediné, co mě zarazilo, byla snad jenom hloupost Imperátorských vojáků, kteří nejdřív čekají až na ně vystřelíte a potom se probudí.

Jinak, pokud se budete chtít něco víc dočíst o této hře, stačí si otevřít Ex.43. —**Vlapon**



Hilt 2
The Revenge

platforma:	Amiga
minimum:	Amiga 500, 1 MB RAM
typ:	taktika
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	jeden
tvůrce:	Mark Sheeky
vydavatel:	5th Dimension
datum vydání:	březen '96

JAN KOMÁREK

Než nám pan major začne přednášet, sluší se připomenout, že jeho spolubojovníci z *Hiltu* jsou nová generace školených zabijáků, jejichž životní náplní je eliminovat veškeré lidské rase nepříjemné živly, zvláště vetřelce, kteří se v posledních letech množí jako kobylky. Od dob *Space Crusade* nebo *Space Hulka* se mnoho nezměnilo; koráby pozemšťanů se pořád třesou strachy jako ratlíci před novými útoky vetřelců. Ale dnes již nepotkáte tu starou rasu, jejíž příslušníci si do vás vlezli a pomaloučku vám sžírali břicho. Nová generace je inteligentnější, místo lidí jí zdravé a chutné sójové boby a hlavně je moderně vyzbrojená, aby mohla snadněji zabíjet. Ale teď už

MAJORE, MÁTE SLOVO! „Fénks. Proč existujeme: abychom bojovali proti nepřátelům říše, tedy Impéria. Zmiňoval jste se o *Space Crusade* a ostatních našich předchůdcích. Je pravda, že

Poslyšte výpověď majora O'Kellyho, člena vesmírné bitevní jednotky *H.I.L.T.*

jsme převzali jejich systém boje i způsob přehledného dvojrozměrného vidění. Poučili jsme se taky z daleké historie; v 90. letech 20. století bylo sestaveno slavné komando *Sabre Team* a podle nich jsme nacvičili správnou střelbu - naši chlapi na protivníka radši míří, je to jistější než ty náhodné střely od pasu. Teda chlapi - polovička mých mužů jsou roboti a ostatní k tomu už nemají daleko. Je nás celkem šest, když někdo zahyne v akci, na základně se hned vyrobí jeho nový prototyp. Bohudík se to zatím stává jen zřídkakdy."

ŘEKNĚTE NÁM NĚCO O NÁPLNI VAŠICH MISÍ! Co byste chtěl slyšet? Ochrana, případně vyčištění pozemských lodí, které měly tu smůlu, že ti parchanti vystříleli celou jejich posádku a zabraly je. Občas musíme vyrvat ze spárů alienů jistou důležitou osobnost, zničit reaktory silového pole nebo poslat některou z jejich lodí na věčnou cestu vesmírem. O takovýchhle kouscích se ale psalo v novinách dávno předtím, než jsme přišli na svět.

Velitelství požaduje, abychom všichni splnili nejmíň 15 misí; pak pro nás válka skončí. Pokud ovšem nevyhlásí všeobecné tažení proti vetřelcům, to by se totiž mohlo protáhnout a Země by možná vyhrála až my bychom byli dávno pod kytičkama. Čas od času jsou na programu i „válečné hry" - tak se říká nácviku bitvy, kdy se nás sejde asi dvacítka na každé straně a řežeme to do sebe slepou (snad!) municí. Takovouhle možnost naši dědové určitě neměli a kolikrát na to v opravdovém boji doplatili.

A S JAKÝM ODHODLÁNÍM VSTUPUJETE DO KAŽDÉ BITVY? Vždycky jsme odhodlaní k čemukoliv, když aspoň jeden z nás třímá v rukou plazma kanón. Na naší výzbroji

HILT 2 - THE REVENGE

78

grafika: 72
animace: 50
hudba: 58
zvuk: 60

testováno na: A1230, 6 MB RAM, HDD

pro: zábava, pro milovníky napětí a taktických přestřelek **proti:** nepříliš originální zpracování; nerozumí si s harddiskem

a vybavení závisí osud celého úkolu, takže komandanti si dávají sakra pozor, aby nás obtěžkali tím správným nádobíčkem. Ve skladu dostanete několik druhů lehkých laserů a blasterů, pokračuje to těžšími kanóny, raketomety, plazmomety, bevawattovými lasery, prostě co nejvíc nejdokonalejších prostředků k ničení živých organismů. Do batohů si naložíme miny a množství bomb, od nášlapné miny až po extra bouchavou Nova bombu. Chrániče jednotlivých částí i celého těla vydrží docela dost zásahů, záleží na druhu. Tahle brnění se dělají ze speciálních kovových materiálů, které těžíme na našich koloniích. Neobešli bychom se bez zdravotnických balíčků a různých jiných pomůcek a fintiček.

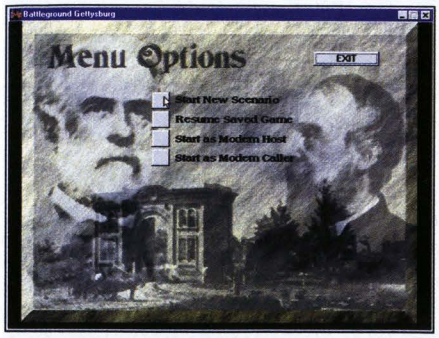
Když se ocitnete v samotném boji, není to takové peklo, jak po staletí slýcháte. Nebezpečí se plíží potichoučku. V některých terénech potkáváme i civilisty, jejichž životy musíme přísně střežit. Na podlahách se válí všemožné klíče, karty, balíčky i zbraně od padlých nepřátel. Všude jsou funkční počítače, které ale slouží hlavně k tomu, aby bylo jasné, kolik jich ještě musíte vyřídit. Pokaždé uděláte určitý počet kroků a pak jste na chvíli hračka v rukou nepřítele. Vyskakují ze zálohy, vylézají z místností, vynoří se zničehonic za vašimi zády... Už moc kluků jejich útoky nepřežilo a většina jich zhasla po druhým tahu.

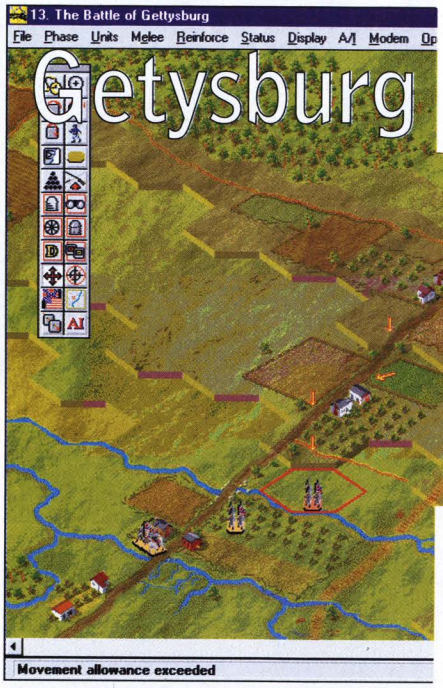
Po splnění úkolu čeká další o malinko tužší a pořád dál, podle známého zákona. Než pošlou jednotku do boje, lze si nastavit určité parametry, jak tvrdí budou protivníci, ale až dojde na kompletní tažení, tahle výhoda je fuč a pak ukažte, jak umíte přežívat! No, snad se za pár roků dočkáme blaženého civilu, až nás zastoupí zase nějaký zmodernizovaný tým. Zatím jsme ale stále mašiny na zabíjení a naším osudem je bojovat a zemřít, když to nejde jinak.

Děkuji upřímně za rozhovor, majore. Myslím, že vaše četa se ještě alespoň několik měsíců udrží, než vás přijdou vystřídat. **—Honza**

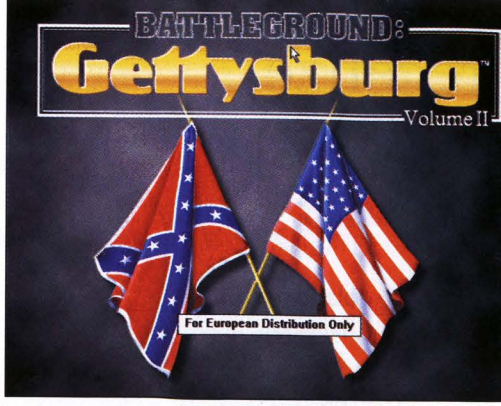
PETR CHLUMSKÝ

Battleground





Toto je ukázka z finální bitvy podle které se jmenuje i celá hra. Její zajímavostí především je, že se odehrává na obrovské hrací ploše, jež nemá v sérii Battleground zatím obdoby.



platforma: PC-CD
minimum: 386DX/33, SVGA, 4 MB RAM, ds CD, Windows 3.1
doporučeno: 486DX/33, SVGA, ds CD, GUS, Windows 95
typ: vojenská strategie
žánr: historická
tvůrce: Talon Soft
distributor: Empire Interactive

BATTLEGROUND GETTYSBURG. Firma *Talon Soft* ve spolupráci s převážně distributorskou firmou *Empire Interactive* pojali obzvláště vypečený plán. Rozhodli se společně vytvořit sérii vojenských historických strategií s názvem *Battleground*. V tomto souboru her chtějí hráče seznámit s celou škálou velkých bitev, jež ovlivnily chod dějin. Jako první se nám představila hra *Battleground Ardennes*, s níž jste se mohli seznámit v minulém Excaliburu. Dnes se nám po Druhé světové válce servíruje několik nejzajímavějších bitev z období americké občanské války - z války Severu proti Jihu.

Vzhledem k tomu, že *Battleground* je ucelená série, která se bude neustále rozvíjet o nové a nové historické bitvy (již dnes se můžeme těšit na Napoleonské války a dobývání Kartága), tak image všech her ze série *Battleground* je totožný. To má samozřejmě svoje výhody. Každý kdo hrál kteroukoliv hru ze série *Battleground*, je okamžitě schopen zasednout před počítač a dotáhnou své voje k vítězství v úplně jiné historické epoše.

Pro recenzenta to ovšem také nese jistá úskalí. Všechno co jsem totiž napsal o *Battleground Ardennes* bezezbytku platí i pro *Battleground Gettysburk* - je totiž také vojenská, historická, hexenová, kolová a strategická hra. Jediný rozdíl je pouze v historické epoše. Proto si můžete zbytek si o této hře přečíst v recenzi na *Battleground Ardennes*.

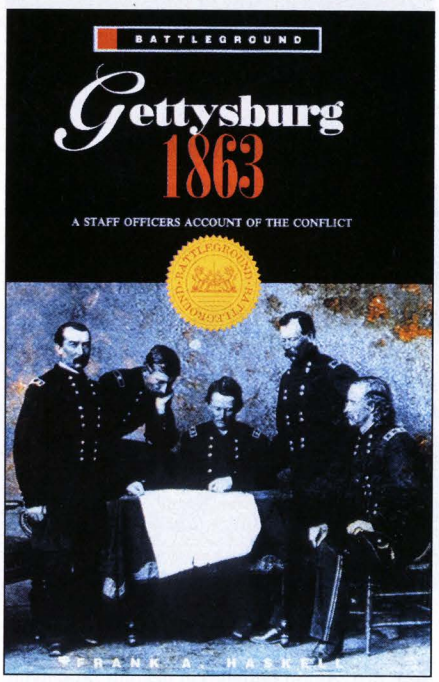
PROBLEMATICKÉ HODNOCENÍ. Přestože jsou si jednotlivé hry ze série *Battleground* podobny jako vejce vejci, rozhodl jsem se dát hře *Battleground Gettysburk* stejné hodnocení jako jejímu předchůdci. *Empire Interactive* totiž neprodávají jednu a tu samou strategii několikrát, jak by se mohlo na první pohled zdát, ale zatím každá hra z této série obsahuje velice cenné historické údaje jejichž zpracování muselo dát tvůrcům této hry opravdu hodně práce. —**Genagen**

BATTLEGROUND GETYSBURG

74

grafika: 88
animace: 40
hudba:
zvuk: 57

testováno na: 486DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS, SB16, Windows 95

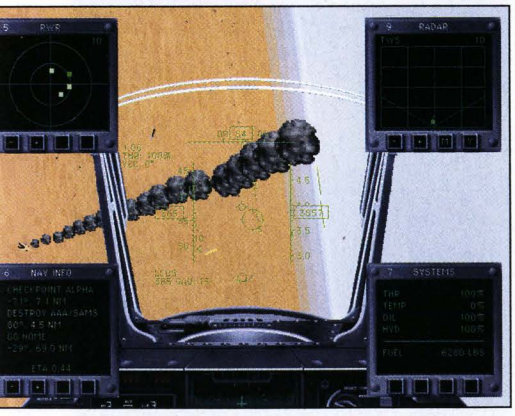


S hrou si také koupíte kromě CD a manuálu také historickou knížku s názvem *Gettysburk 1863 - A Staff Officers Account of the Conflict* od *Franka A. Haskella*. Od publikace, jež se dodávala s hrou *Battleground Ardennes* se liší ve dvou důležitých bodech.
1) *Frank A. Haskell* byl osobní účastník americké občanské války, kterou prožil aktivně v hodnosti důstojníka, takže se jedná spíše o soukromý pohled vojáka, který byl opravdu „in" a ne o nějakou historickou studii jako v případě knihy *Ardennes 1944 - Hitler's last gamble in the west*.
2) Na to jak kniha poskytuje opravdu historicky zajímavé údaje, je její vydání pěkně odfláknuté - kromě obálky se zde nesetkáme s jediným obrázkem či nákresem.. Text je však napsán velmi čtivě, takže tento nedostatek nenarůstá do hrozivých rozměrů. Pouze jsem se nemohl zbavit pocitu, že by si tato kniha ze strany vydavatelů zasloužila trochu více pozornosti.

PAVEL HACKER

Advanced Tactical Fighters

platforma: PC-CD
minimum: 486/DX66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, ds CD, myš
doporučeno: Pentium 90, SVGA 2 MB, qs CD, joystick
typ: simulátor
žánr: letecký
tvůrce: Jane's Combat Simul.
distributor: Electronic Arts
datum vydání: duben '96



Vzpomínáte na U.S. Marine Fighters? Tak na ně zapomeňte!

Jo tak vás zajímá, jak jsem se dostal k tomuhle trenažéru? To víte - genpor. LEE a genmaj. Amph potřebovali někoho zkušenýho, a tak jsem vod *Apachů* přestoupil na tuhle zkušební základnu. Proč zkušební? F-16 už tu nenajdete, leda tak jako cíle v Egyptě, Topgun skončil. Máme tu F-117, B-2 Stealth, jako bitevníky starý dobrý Tomcaty a SU-33, ale hlavně si vozíme zadek v úplně novejch X-29 FSW, X-31 EFM s canardama a X-32 ASTOVL (zvlášť vymakaná mašina); v klubovně se můžete podívat na videa z jejich představování. Taky bombardáci tu jsou, támhle u hangáru stojí jejich Herculesy. Cože? Deník? Můj? Kolik že za to dostanu? No dobře...

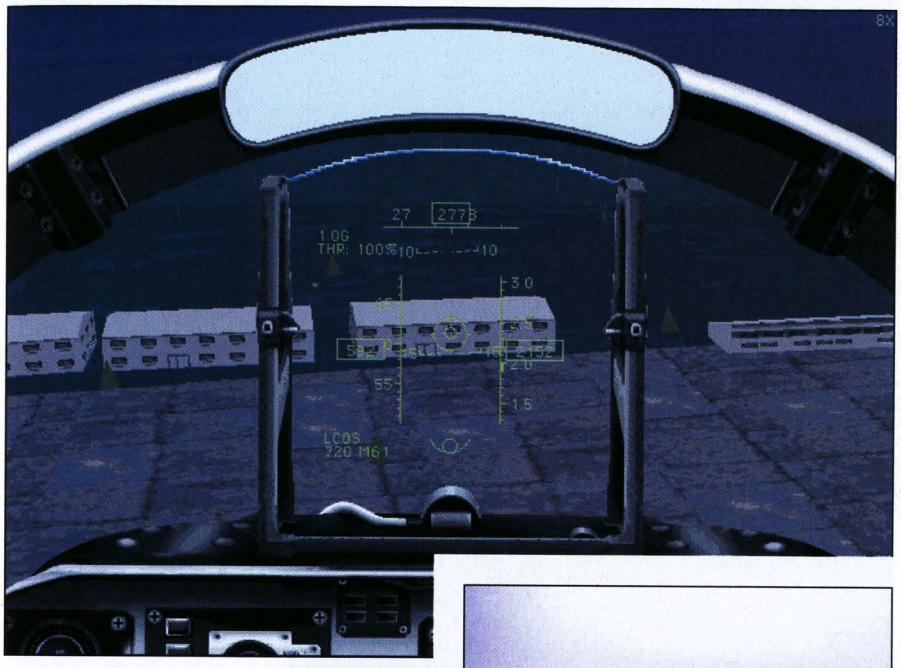
DEN PRVNÍ: Už jsem viděl všelicos, ale řeknu vám, tohle je fakt dobrý. Když jsem tvrdnul na U.S. Independence jako nováček u U.S. Navy, říkal jsem si, že tak pěknou oblohu a ocelový ptáky už asi neuvidím, ale to jsem se mejlil. Už jenom když mi promítli zdejší krajinu na ternažéru v 640*480 s plnejma detailama či co, tak jsem nevěřil. K tomu všemu hrála vcelku slušná hudba, ale k lítání ji mít nemusím, tak jsem si ji nechal od techniků vypnout a najednou to šlapalo v pohodě v 800*600 s plnejma detailama. Pak si technici vypůjčili dalších 16 MB paměti a tak jsem si zalítal i v 1024*768 v 32k barev. Uahh. Pak následovala akrobacie. Rychlý i pomalý yo-yo a Immelmana jsem zvládnul za chvíli, zato nůžky jsem se nenaučil dodneška - ležím v příručkách jako -censored-, ale na papíře je to trochu jiný než naostro. Zvládnout tenhle trenažér zkrátka není jednodenní záležitost.

DEN DRUHÝ: Zamiloval jsem si ASTOVLa. Má pohyblivé trysky jako Harrier, jenomže daleko menší a o něco míň výkonné. Šikne se to zvlášť na silně opancéřované nechráněné cíle, jako jsou třeba bunkry; nemyslete si ale, že je to nějaká piksla - tak obratný letadlo hned tak nenajdete. Byl jsem s nim za úsvitu na cvičných střelbách a musím blahořečit pozemní přípravě - jenom na zaměření jednoho baráku potřebujete pět tlačítek, k tomu ještě letět, kličkovat, házet decoye a střílet - člověk aby měl čtyři ruce. Odpoledne jsem se proletěl v F-22; je hodně rychlá, ale míň obratná než ASTOVL; zkrátka není letadlo jako letadlo.

Co se vyzbrojení týče, je taky docela sranda se orientovat. Většině z vás něco řekne Sidewinder,

ale když vám palubní počítač oznámí, že jste zaměřili AIM-9x, moc moudří z toho nebudete. Skvělý letoun na ničení pozemních cílů je B-2. Pěkně polehoučku, potichoučku, těžko zaměřitelní se vyhoupnete ze tmy a shodíte nepříteli na hlavu nějakou tu tunu bomb - neopakovatelný zážitek!

Na druhou stranu je pomalá a nemá podobně jako její sestra F-117 protivzdušnou výzbroj, takže když v ní sedím, jsem pořád jako na trní. Apropos - zítra letím na svoji první ostrou misi - s trenažérem se rozloučím.



DEN TŘETÍ: Tak to mám za sebou. Letěli jsme s jedním wingmanem zničit malou flotilu, zahrnující dělové čluny, křižníky a nákladní lodě. Mha přede mnou, mha za mnou, na radaru hromada kontaktů, vyletěli jsme z mraků v příhodnou chvíli - byli přímo před námi. Zatímco wingman se pustil do člunu, já jsem to stočil ke křižníku. Na přivítanou jsem ho zasáhl Harpoonou, což způsobilo požár na palubě a pak jsem ho kropil z kanónu - trefil jsem se do jeho radaru, který k mému překvapení dokonale zčernal, s dokonalým zaskřípěním se zkroutil a dokonale se utrhl, prostě paráda. Moje číslo zatím stihlo potopit dva čluny a trajekt - ten chlap je fakt dobrej. A pak to přišlo. V zápalu boje jsem nějak pozapomněl na radar, a když jsem se na něj znova podíval, popatřil jsem, že budeme mít společnost. Upozornil jsem wingmana a táhlou svíčkou zamířil do mraků. Pak se nám bobánek vyjevil - byl to osamělý čínský Harrier. Měl jsem tu drzost si ho vodit za ocasem tak dlouho, dokud se na něj nepověsil wingman. Využil jsem pilné studium akrobacie, manévrem Split-S a následným loopingem s otočkou se dostal za Harriera a právě v tu chvíli ho wingman zasáhl raketou. Ustřelil mu křídlo, takže se ve spirále snášel k zemi. Jen tak pro cvik v míření jsem ho dorazil kanónem a pak jsem se vrátil nad lodičky. Jejich vraky romanticky hořely pod zapadajícím sluncem; tak mě to dojalo, že jsem potopil další nákladní loď a pak jsem se s autopilotem vrátil na základnu. Kéž by to tak dopadlo vždycky.

DEN ČTVRTÝ: Přihlásil jsem se do kampaně. Mohl jsem si vybrat dvě fronty: Egypt a Rusko. Zvolil jsem Rusko. Arabové, kvůli kterým je NATO přítomno v Egyptě, jsou přeci jen lepší piloti než Číňani, jejichž expanze do zemí bývalého CCCP se nelíbila Spojeným státům. Bohužel, velení mi v kampani dalo k dispozici jen X-29, X-31 a X-32, B-2, F-117, F-14B a F-22. Jak jsem se doslechl, cílem kampaně není ji co nejdříve dohrát, ale přežít. Pokud danou misi nesplníte vy, prostě to udělá někdo jiný, ale jen čtyřikrát - ve válečných konfliktech nemají outsideři místo a vy zase nemáte strýčka v Pentagonu. Počet letounů, které jsou vám k dispozici od daného typu, nikdy nepřesáhne tři, takže si rozmyslíte katapultovat se kdy vás napadne. Tak já jdu. Za hodinu mi letí letadlo do Vladivostoku.

DEN ČTYŘSTÝ DVACÁTÝ OSMÝ: Je po válce. Se stodevadesáti osmi sestřely, třemi nesplněnými misemi, sedmi zničenými letadly a dvěma vyraženými zuby odcházím v hodnosti plukovníka zpátky na domovskou základnu. S nostalgií vzpomínám na sestřelené wingmany a přehrávám si videa s letouny, které svým zpracováním a letovými vlastnostmi na tomhle trenažéru předstihly dobu. Je hodně věcí, které jsem za tak krátký čas nestačil vyzkoušet, a to je jen dobře. Než proniknete do všech tajů *Advanced Tactical Fighters*, vyrostou vám první šedivý vlasy. **—Rattle**

P.S. Určitě čekáte, že do „proti" napíšu hardwarové nároky, ale já to neudělám. Pentiový procesor stojí dvojnásobek této hry, 8 MB RAM jakbysmet a navíc je program napsán skutečně kvalitně - nesmyslný žrout ala *Fatal Racing* se nekoná.

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

93

grafika: 94
animace: 93
zvuky: 92
hudba: 79

testováno na: Pentium 75, 8/16/24 MB RAM, S3 Vision 2 MB, S3 Vision 968 4 MB, ds/qs CD, SB 16

pro: grafika, animace, zvuk, editor profesionálních a rychlých misí, kampaň je podobná skutečnému konfliktu, i v nižších rozlišeních vypadá pěkně **proti:** vychází z USMF a je to na ní až moc vidět, zpracování střelby z kanónu se mi zdá býti dosti vypečené

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD
minimum:	486 DX2/50, 8 MB RAM, 2x CD
typ:	akční
žánr:	sci-fi
tvůrce/vydavatel:	Parallax Software/ Interplay
datum vydání:	duben 1996

Descent 2

„To je idyla, co? Hlavně si nerozstřelit to osvětlení napravo, jinak bude tma. Když se vám to povede, zapněte si světla. Ale pozor energie není nekonečná."

PETR SLOVÁČEK

INTRO

„Úvodní intro stojí opravdu za to."

„Všude klid. Nikde nikdo. To proto, že boje probíhaly tak rychle, že jsem prostě nestačil stahovat obrázky."

Ve světě stříbrného plátna je jedno většinou platné pravidlo. Pokračování divácky úspěšného filmu již nedosahuje kvalit svého předchůdce. O pravdivosti tohoto tvrzení svědčí nesčetný počet titulů, kdežto o opaku jen několik málo filmových děl. A stejně tak to bohužel bývá s hrami. Většinou se jedná pouze o jakousi nastavovanou kaši, bez nových nápadů a inovací. Naštěstí, ale ještě občas vznikají výjimky toto pravidlo potvrzující a tak nezbývá než doufat, že *Descent 2*, pokračování poměrně úspěšné plně trojrozměrné střílečky od firmy *Parallax*, své příznivce nezklame.

„Vodopád zezadu. Ještě, že to není simulátor kánoje."

To už tu přece někdy bylo, ne?

SEN ŠÍLENÉHO HORNÍKA. Jednou snad budeme moci kolonizovat planety a jednou snad dokážeme vyrábět roboty a počítače schopné samostatně ve větší či menší míře uvažovat. Nejsem skeptik, ale nejsem ani optimista a tak si myslím, že já ani mé děti a vnoučata se toho ještě nedožijeme. Ale přesto jednou to třeba možné bude. A v této době by se snad mohlo stát to, k čemu došlo v příběhu *Descenta*. Roboti brzy nahradili lidi na těch místech, kde při své práci hazardovali se svými životy. Proto v důlním průmyslu, zbylo jen několik málo posledních zaměstnanců, kontrolujících správný průběh těžby v dolech na jednotlivých planetách. Práci robotů řídil hlavní počítač a to dlouho bez sebemenší chyby či jakéhokoli problému. Přesto však jednoho dne došlo k nečekané události. Počítač přestal plnit předem zadané příkazy a úplně se vymkl kontrole. V dolech se přestalo těžit a roboti, ze kterých se mezitím staly krvelačné příšery, zajaly poslední zaměstnance, kontrolující správný průběh prací. Teprve nyní se lidé uvědomili, jak silné zbraně robotům sami poskytli. Lasery a raketomety, používané původně k těžbě, se obrátily proti všemu z masa a krve a nedávali ani tu nejmenší šanci. Jejich agresi šlo zabránit jen jedinou cestou. Zničit hlavní reaktor a uniknout dříve než celý důl vyletí do povětří. Na světě však existoval jen jediný člověk, dostatečně schopný a nebojácný, který by to dokázal. Jenže se právě chystal na dovolenou, po úspěšně dokončeném úkolu v díle prvním. Jeho vidiny slunných pláží a krásných dívek, vděčných za záchranu jejich života, se rozplynuly ihned po té, co se v jeho vysílačce ozval známý hlas jeho šéfa. Jak se dozvěděl, všechny doly ještě nebyly zlikvidovány a spoustu práce na něj tedy ještě čeká. Ihned po rychlém vylepšení jeho malé, ale rychlé lodě, se bez váhání, ale s obavami vydal vstříc krvelačným robotům do dílu druhého.

SEN NORMÁLNÍHO HRÁČE. Brzy po té, co se náš starý a dobrý hrdina vrátil ke své staré a dobré práci, zjistil, že nyní mu skýtá mnohem více zábavy. V každém dole buďto hned či posléze narazil na malého uvězněného robotka, který nejenže se po vysvobození nechoval nepřátelsky, ale navíc mu i pomáhal a reagoval, pokud byl toho schopen, na jeho příkazy. Z někdy tak až otravného prolézání obrovských pro-

„Jak si můžete všimnout z komunikace s Guide-botem, jeho schopnosti nejsou neomezené."

„Ten malej šedivej flek tam dole je Guide-bot. Dobře si ho hlídejte. Bez něj jste v háji."

„Úplný peklo. Všude samá láva, pořád tu něco syčí a stále se o něco škvařím."

„Jeden z podařených úniků z právě vybuchujícího dolu."

„Thief v celé své "kráse,,. Zachytit ho takhle pro vás, byla docela fuška, je totiž hrozně pohyblivej a nepříjemnej. Zvlášť když jste k němu otočení zády."

storů, kde se ztrácel téměř každou chvíli, se tak stala docela slušná zábava. Nyní vlastně neustále následoval malého robotka a uvolňoval mu cestu od útočících robotů. Navíc doly, ve kterých se pohyboval byly nějaké lépe promyšlené a propracované. Lišily se z planety na planetu a tak se jednou bojovalo v chodbách zaplavených vodou a jindy zase například v šachtách plných lávy. Navíc stále narážel na nějaké přepínače, otevírající zamčené dveře opodál, či vypínající energetické zábrany v některých chodbách, příjemně dochucující jeho někdy trochu jednotvárné mise. Neustále se také musel mít na pozoru před nastraženými minami a před jakýmsi podivným typem velmi obratného a rychlého robota, nazvaného příznačně Thief, který se většinou po chvilce jeho nepozornosti či větším boji, opatrně zezadu přiblížil, a věren svému jménu mu ukradl nějakou část výzbroje, kterou náš hrdina pracně nalezl někde v hlubinách. Nebylo tedy divu, že jej tento robot, někdy dohnal k takovému vzteku, že se neváhal připravit téměř o půlku zásoby střeliva, při jeho ničení. Ale stálo to za to. Když se Thief rozletěl na kousky, zbylo po něm nejen to, co ukradl, ale i něco navíc, jako nechtěná odměna za jeho zničení.

SEN DOBRÉHO PROGRAMÁTORA. Necháme raději našeho hrdinu odpočívat a budeme se věnovat provedení hry. Po technické stránce doznal *Descent 2* několik změn. Děj doplňují skvěle provedená a ozvučená dema. Běží v nádherně ostrém rozlišení 640x480, s 16 bitovým zvukem a tak není divu, že vyžadují o trochu lepší hardware (no ono to jde i v 320x200, ale to jaksi není ono). Atmosférou a hlavně hudbou na pozadí tyto sekvence trochu připomínají Star Wars, ale to je v tomto typu her běžné, stejné hudební motivy bylo použity například u obou posledních dílů *Wing Commandera*. Na cédéčku také naleznete 12 skladeb, z nichž jedna údajně pochází od skupiny Skinny Puppy a další od Type O Negative. Zprvu jsem sice o vhodnosti těchto písní pochyboval, jelikož tomuto typu hudby příliš neholduji, ale nakonec jsem musel uznat, že je to zkrátka to pravé. Nyní bych si *Descenta* bez atmosféry, kterou tyto písně vytváří ani nedokázal představit. Vlastní grafické zpracovaní se příliš nezměnilo. K dispozici je šest různých rozlišení, z nichž dvě standardní (320x200 a 640x480) umožňují používat pohled z kokpitu, zatímco zbylé tři (320x400, 640x400 a 800x600) tento pohled nepodporují. Grafika je většinou strhující, jak můžete sami posoudit z okolních obrázků, a není jí tedy co vytknout. Je vidět, že programátoři Parallaxu skutečně dovedli svou práci do konce, odstranili všechny chyby, které hráče v jiných titulech často zlobí a otravují. Doufám, že u toho zůstanou i v budoucnu a ostatní si z nich vezmou příklad.

DESCENT 2

87

grafika: 86
animace: 92
hudba: 88
zvuk: 78

testováno na: PC 486DX4/100, 8 MB RAM, 3x CD

ZPĚT DO BUDOUCNOSTI. Náš hrdina se mezitím dostal do desáté úrovně. Jeho práce se mu stala drogou. Věda, že na něj netrpělivě čeká ještě dvacet dolů, byl štěstím bez sebe. V misi, kterou před chvílí dokončil, musel zničit bosse, ovládajícího destrukci celého komplexu. Byla to těžký úkol, ale pro něj nebyl obtížný dost. Nedal obrovskému robotovi nejmenší šanci. Naučil se již také dokonale rozumět chování svého malého průvodce a doslova s ním srostl. Dokázal se tak díky němu dostat tam, kam přesně chtěl. Již dávno zapomněl k čemu vlastně slouží mapa. Používal ji tak málo, že ji ani neuměl pořádně ovládat. Jak mohl dříve bojovat sám za sebe? Bez pomoci? Jak dokázal najít cestu sám? Samozřejmě pokud chtěl, nemusel robotka vysvobodit a jít na vlastní pěst, ale k čemu by to bylo? Moc dobře si uvědomoval, jak by skončil. Ztracen v hlubinách, bloudil by v nějaké šachtě stále dokola. Ještě štěstí, že jeho se jeho malý přítel v dolech objevil.

CO VÍCE ŘÍCI MÁM? Myslím, že již není třeba nového *Descenta* déle vychvalovat. Je to zkrátka přesně takové, jaké to mělo být a jaké jsme to snad všichni chtěli. Po dlouhé době jsem konečně zase narazil na hru, která mě přesvědčila o tom, že herní průmysl ještě nemele tak docela z posledního a že pořád existují lidé, kterým záleží na tom, co se líbí ostatním. Nezbývá než dodat obvyklé doporučení. Jestliže jste měli rádi díl první, neváhejte a jděte si koupit tento druhý. Je mnohem lepší. Tak nashledanou tam někde v budoucnosti.

—Twyn

Breathless

JOSEF & JAN KOMÁRKOVI

platforma:	Amiga 1200
minimum:	A1200, 2 MB RAM
doporučeno:	A1230, Fast RAM, HDD
typ:	3D akční
žánr:	sci-fi
tvůrce:	Fields of Vision
vydavatel:	Power Computing
prodejce:	Games World (990,- Kč)
datum vydání:	1995-96

J: Podívej, co mám. Konečně sem do Čech dovezli *Breathless*. Doufám, že už dneska nikam nejdeš, ať to můžeme pořádně rozjet?

H: No, teď už každopádně ne, ale řekni mi jedno: co je to sakra ten tvůj *Breathless?*

J: Je s podivem, že ti ten název nic neříká. O týhle hře se píše už měsíce, že je to vůbec nejdokonalejší doomovka na dvanáctikilu, možná lepší než samotnej *Doom!*

H: Já vůl, už si vzpomínám. To je od tý italský firmičky, co se díky tomuhle stala teďka slavná, že jo? První, co udělali, byla příšerná střílečka *T-Racer.*

J: Cože? To je od nich? Předtím taková mizérie a teď se vytasej s 3Déčkem výborný kvality, no, tomu se říká hvězdný vzestup.

H: Heleď, už to nebudem vokecávat, rozbal tu nádhernou krabici, abysme to mohli nainstalovat a konečně se na to mrknout. Žonglovat se třema disketama se mi fakt nechce.

J: Už to tam házim. Tři diskety, to nic nejni, ale mrkej na tu kódovou tabulku!

H: Probůh, takovej divnej pijákovej papír s malinkýma značkama, ty tam něco vidíš? Zubní pastou Zignal si čistím zuby moc rád!

J: S lupou to přečíst jde. A nedělej tady lživou reklamu, nejlepší je přece Coolgate!

H: Tak, je to hotové. Dvakrát klik myší na ikonku a... Harddisk: Chroust chroust.

J: Ano, vážení přátelé, již se nám zjevuje titulní screena. No, docela pěkný, muzika taky, ale jako bych ten námět už někde slyšel... Že by chlapci okopírovali singl „Take a free fall" od Dance 2 Trance? Naštěstí nikoliv, shodných bylo jen pár prvních tónů.

H: Ten tvrďas na obrázku je docela solidní, to bude asi hlavní hrdina...

J: Apropos - hlavní hrdina. Nečetl sis náhodou příběh? Zemi napadli mimozemníci a ten tvůj tvrďas je bude muset vymlátit. Prej to bude docela těžký, dvacet náročnejch levlů ve čtyřech zónách...

Nadechni se! Možná to bude naposled...

H: Smekám před jejich originálníma nápadama. No, to menu herních voleb je docela rozsáhlý, můžeš si nastavit úplně všecičko. Třeba tady, zvolíš si velikost obrazu, hlasitost zvuků a hudby, nastavíš si svoje ovládací klávesy.

J: A v update-verzi můžeš měnit taky rychlost pohybu, což se docela šikne, protože v týhle originální se to celkem vleče, pokud nemáš stisknutou klávesu pro běh.

H: V nejnižší položce se zadávají kódy, každej dostaneš po pěti úrovních. To bude asi dost tuhota.

J: Naštěstí ti v updatu dají kód po každý úrovni. Tak už nenapínej a pusť to!

H: V rytmu sympatickejch bubínků se zjevuje další vobrázek, kterej tě má asi správně naladit do hry.

J: No, já bych řek, že tě jen informuje kde zrovna seš a kdo na tebe za nejbližším rohem vyběhne.

H: World 1, Arena 1, tak tam se podíváme. Chop se radši šipek, ty to projdeš snadnějc než já, seš totiž maniak do doomovek.

J: Tak to teda nejsem, ale přiznávám, že mě *Duke Nukem 3D* na PC docela chytnul. Ale teď už rozjedu tuhletu gamesku. [enter]

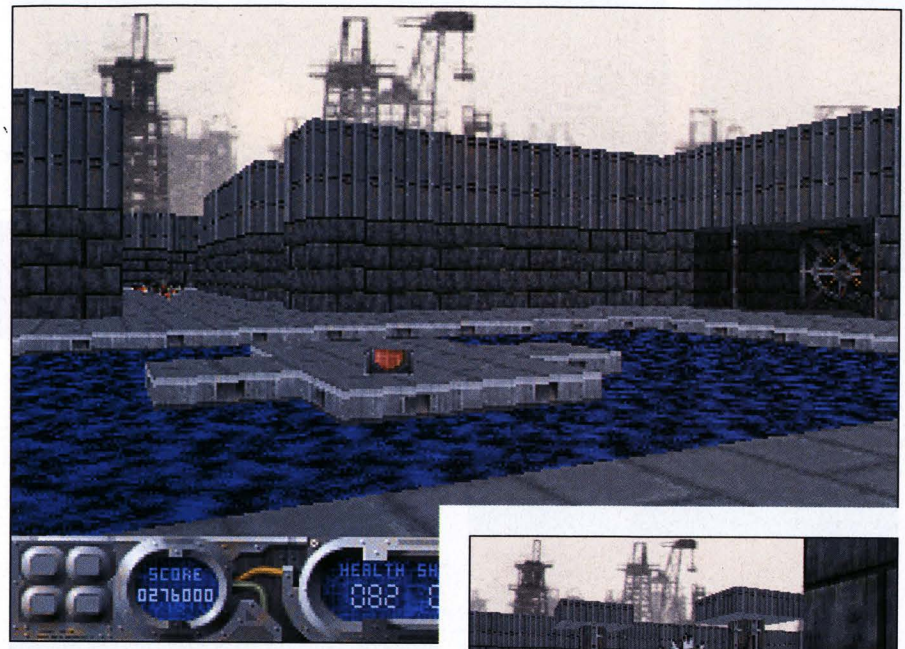
H: No do... to je parádička. Lookni na ty nádherný textury, ještě ke všemu v takovým jemňoučkým rozlišení. Rozezněla se nám další hudba, zatím nic moc, ale k akci bude víc než vhodná.

J: Rozhodně je atmosféričtější než ten popík z cédéčkový verze AB3D!

H: Sice používaj pořád stejný samply, ale dokážou vymyslet hodně motivů, to se mi líbí. Tak teď už kupředu, válečníku!

UPLYNULO NĚKOLIK HODIN...

J: To je roztomilý očičko. Hele, jak hezky kouká! To je mrcha, vono to po mě střílí! Tu máš ty neřáde! Je to dobrý, už vyteklo na podlahu, zbyla po něm jen kaluž něčeho červenýho. Tady je zajímavý prostředí, podobá se karvinským dolům, na obzoru se rýsují těžební věže, kolem pobíhají zelení punkeři a řvou.



J: Fullscreen 1x1 se hejbe dost slušně, ta mašina s turbokartou má docela odpich. Na holý dvanáctce by to běželo v polovičním okně v pixloidech 2x2. Textury jsou fakt neuvěřitelně jemný. Otvírám první dveře... hergot, vždyť to nejde! Co s tím křápem je?

H: Ty blboune, máš - aúú, no dobře - máš tady ještě jedny dveře, tak si zajdi tam. Musíš se taky pořádně rozhlížet po okolí a dávat bacha na první alieny.

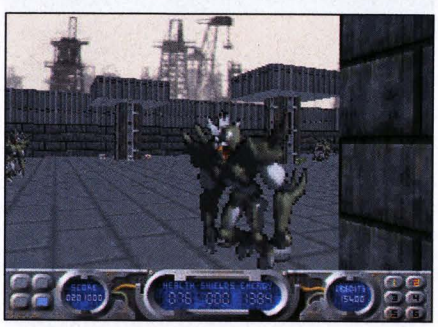
J: Dobře, tak lezu do těch druhejch vrat. Hele, tady někdo je? (mezerník jako zbraň) Hmm, už je po nich. Ty postavičky jsou pěkně animovaný a řvou taky docela realisticky - na vetřelce.

H: Tak postupujem dál dlouhou temnou chodbou, z výklenků nabíhají další nepřátelé před hlaveň naší pistolky a bezvládně padají s výkřiky utrpení a bezmocnosti. Čím víc se blíží konec chodby, tím je větší tma. Jak vidíš, Goudardovo stínování je bezchybný.

J: Tady je náš vysněný spínač. Přepínám a jdu zpátky, v jednom z výklenků je naštěstí pár lékárniček, které mi vrátí sílu. Jen se kouknu na mapu, jestli tu někde nebude tajná chodba... [TAB]. Tak zpět, tuhle mapu už jsem taky někde viděl. Přesněji ve *Fearsech,* pokud se nepletu, hihihi! Tak tajná chodba by měla bejt někde ta...

H: Otoč se kámo, jde po tobě statnej robot s plazma kanónem! [ratatata] Naštěstí to byl vůl, jen tak pobíhal kolem a asi mu dělalo radost bejt tvým terčem. S inteligencí mimozemšťanů to zatím není moc slavný.

J: Máš recht. Tak jedeme dál!



H: Hlavně prosím tě nezapadni do kyselinky. Mimochodem, to nejsou žádní punkeři, to mají bejt asi gorily bez mlhy. Jedna věc mě ale už štve. Grafiky jsou pořád moc hezký, hudba stejně řácká, ale napětí a zábava už dost ubývá.

J: Napětí ubylo už někdy před třema hodinama...

H: Co mi do toho furt skáčeš?! Chci jen říct, že tvoji protivníci jsou úplně stejně tupí jako v minulým levelu a v *Gloomovi.* Nezkoušejí se krejt, nevlákají tě do žádný pastičky a jakmile spatřej svýho nepřítele, rozběhnou se k němu a začnou bezhlavě pálit, i kdyby se měli navzájem postřílet (což bohužel nejde).

BREATHLESS

81

grafika: 90
animace: 86
hudba: 87
zvuk: 80

testováno na: Amiga 1230/50 MHz, 6 MB RAM, HDD

J: Nejvíc mi vadí, že stejnej systém boje požívají i velice odolní jedinci v posledních levelech hry. Autoři se s jejich inteligencí vůbec nenamáhali. Koukání nahoru a dolů je sice fajn, jenže i když vystřelíš rovně, zařve vetřelec někde deset metrů pod tebou. Je to přesný jak říkal pan Menšík, když vyprávěl o jednom svým kamarádovi - myslivcovi: „Tady vystřelil a támhle spadla veverka." Spíš mi to připadá jako *Gloom,* ve kterým se můžeš logovat do počítačů, chodit po schodech a jezdit výtahem.

H: Ty počítače jsou fakt užitečný, můžeš si za nasbírané kreditky nakoupit zdraví, štíty, náboje, nové zbraně i zesílení účinku tvojí současný zbraně. Když seš v úzkých, přikoupíš si třeba klíč na otevření důležitejch dveří, ale levný to nebude!

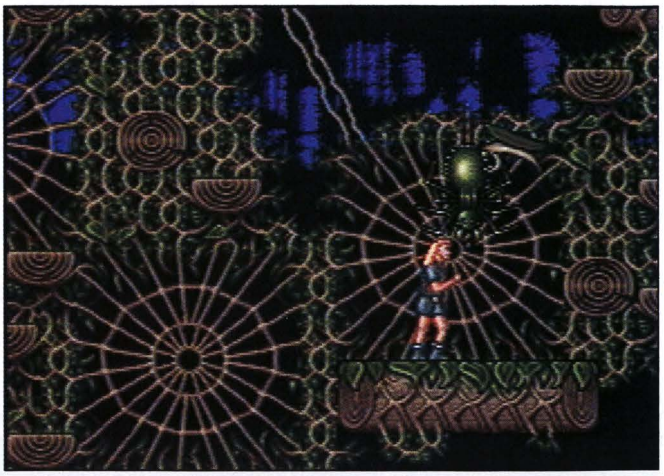
J: Tak si to shrneme: výborná grafika, bezchybný engine, dobrý zvuky, atmosférický soundtrack, počítače, výtahy a pěkně zpracovaní, leč stupidní protivníci. Tak kolik tomu dáme?

H: Každopádně jsme něco takovýho po technický stránce na Amize ještě neviděli, ale nemá to takovou atmosféru jako *AB3D.* No, nebudeme zase přehnaně kritizovat, dáme tomu takovejch jednaosmdesát procent, co?

J: To tak odpovídá. Ale stejně bude *Breathless* dle mého názoru roznesen na kopytech blížícího se *AB3D 2.*

H: Team 17 má koně?

J: Ale ne, to se jen tak říká. **—Joe & Honza**



platforma:	Amiga
minimum:	Amiga, 1 MB RAM
doporučeno:	Amiga 1200, HDD
typ:	akční adventura
žánr:	fantasy
tvůrce/vydavatel:	Alcatraz/NEO
datum vydání:	podzim 1995

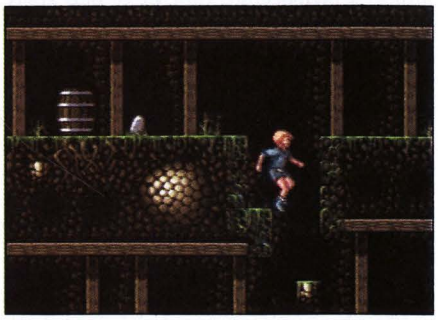
JOSEF KOMÁREK

Cedric and the Lost Sceptre

Od dob trilogie Shadow of the Beast postrádala amigácká platforma pořádnou hru tohoto typu. Od firmy NEO, notorického vydavatele ne příliš kvalitních kousků proto **přichází titul, který by tuto mezeru měl zaplnit.**

KDYSI, KDESI, V JAKÉMSI království panoval král Laudron. Jeho království bylo malé, leč mocné a nebylo dne, kdy by něco bylo v nepořádku. Jak by také mohlo, když král vládl magickým žezlem, s jehož pomocí udržoval všechny své poddané ve vzájemné snášenlivosti a loajálnosti vůči trůnu. Ten král měl taky manželku, tedy královnu, a ta mu porodila sedm dcer. Buď to bylo tím, že král byl docela mentál, anebo zkrátka neměl fantazii - každou svou dceru pojmenoval Aniga a aby se mu to nepletlo, tak si je ještě očísloval. Aniga první až sedmá. Král už dávno zavrhnul myšlenky na to, že by mohl někdy mít i syna a další dcerunku už nechtěl, a tak když jeho stará zase přišla do jiného stavu, jednoduše ji vyhodil z okna v hradní věži. Nevěřili byste, jak se tam dole rozplácla... No, a pak zase šťastně vládl spolu s magickým žezlem, dcery mezitím dospívaly a dospívaly, až jednou dozpívaly, eh, tedy dospěly a s pokročilým věkem přišla i láska.

CEDRIC Z CECHU BLACKSMITHŮ. Jedna z Anig, v pořadí pátá, se zamilovala do Cedrica, kovářského to učně, jenž se zapracovával u královského dvorního kováře. Tihle dva (princezna a učeň) to k sobě měli docela blízko, dokonce tak blízko, že král jejich muchlování v zahradě prostě nemohl pořád přehlížet a randění Anize V. (čti „Anize páté", nejsme žádná pátrající kriminální ústředna!) zatrhl. Oba milenci se tím cítili velice ukřivděni a tak Aniga V. sestrojila geniální plán. Najala si zloděje, který drahocené žezlo ukradl a v království rázem nastal neuvěřitelný zmatek. Tatíček Laudron z toho byl pochopitelně pěkně na větvi a tak velice uvítal, když mu nehodná dcera přivedla mládence, který je ochoten ztracený symbol moci najít. Samozřejmě, že oním dobrovolníkem byl Cedric. Aniga V. to měla promyšlené do nejmenších detailů - Cedric najde žezlo (které mezitím anonymní zloděj zašantročil kamkoliv v království), přinese ho králi, ten bude mít radost, hrdličkám už nebude bránit ve společném vrkání a Aniga s Cedricem si pak zase budou moci v klidu zadoosmnáctiletnepřístupno. Ovšem to královská dcera netušila, jak obtížné bude pro jejího milého tohle dobrodružství.



ZE ZAHRADY PŘES MĚSTO A ZASE ZPÁTKY. Na začátku jsem naznačil jistou podobu nejnovějšího titulu firmy *NEO* se sérií *Shadow of the Beast.* Lidi v *NEO* konečně po vystřízlivění z několikaletého alkoholového opojení (jinak si nedovedu představit, jak mohli vydat takovou ptákovinu jako *Akira,* která dostala v Amiga Poweru 16 %. Snad v tom byl i haš ne-

CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE

85

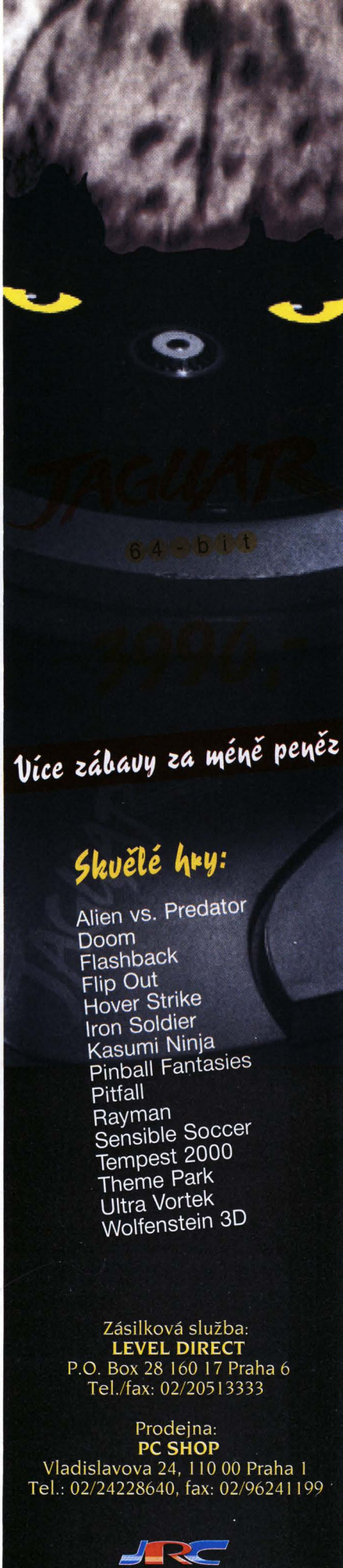
grafika: 80
animace: 80
zvuky: 32
hudba: 90

testováno na: A1230/50, 2xFDD, 6 MB RAM

bo co...) kývli na správnou stranu - ano, tohle je to, co právě teď hráči potřebují! Cedric, celý blázen do Anigy, se samozřejmě na cestu pustil s nadšením, které ho však záhadně opustilo poté, co mu nějaký výtečník jednou v noci vykradl stan a odcizil mu všechny nástroje potřebné k nalezení žezla. Hrdina tak přišel o dres, přilbu, hokejku a brusle... sorry, to je jiný Hrdina. Tenhle onoho osudného rána postrádal meč, chleba, vodu, králičí pacičku pro štěstí a sbírku brouků. Tím byl donucen bojovat pouze svými silnými pěstmi a na cestě prvním úsekem likvidoval obří kobylky a vážky, občas ho v bažině sežral krokodýl, sbíral peníze a spoustu užitečných věcí, které měl někde na něco použít, a skákal přes propasti. Jenže to nebyl žádný med a za nějakou dobu přišel o jeden život, za chvíli o další a další, a pak jsem to vypnul, protože se to nedalo hrát. Ale nedalo mi to, protože Cedric je hra skutečně dobře udělaná a druhý den jsem se k ní vrátil. A tak jsem hera provedl přes zahradu k moři, odkud přeplul na loďce jednoho převozníckého děduly do hlavního města, tam se chvíli zdržel a pak putoval dál a dál, ale teď ho nechám putovat a trošilinku se mérknu na jeho technickou page.

JAK TO UDĚLALI? Na tuto otázku je odpověď velice jednoduchá - dobře! Cedrikova postava je výborně animovaná, cokoliv skvěle scrolluje (no jo, to je Amiga!), přehledný invertorář, trochu krkolomné ovládání adventurního menu má-li amigista obyč joystick. S joypadem je to lepší, ale zase se s ním blbě skáče, protože program nepodporuje skoky jedním z tlačítek joypadu (a že jich je požehnaně). Zvuky nic moc, ale co je u téhle hry naprosto fantastické, to je hudba. Muzika, hej hola pásol Jano tri voly! Hudba je výborná, skvělé skladby, výborně atmosféricky zkomponováno, prostě The Number One, ale lepší než soundtrack z Pulp Fictionu to zas není! Ale ty skladbičky vážně stojej za to. No, a to by asi tak bylo k této problematice všecko.

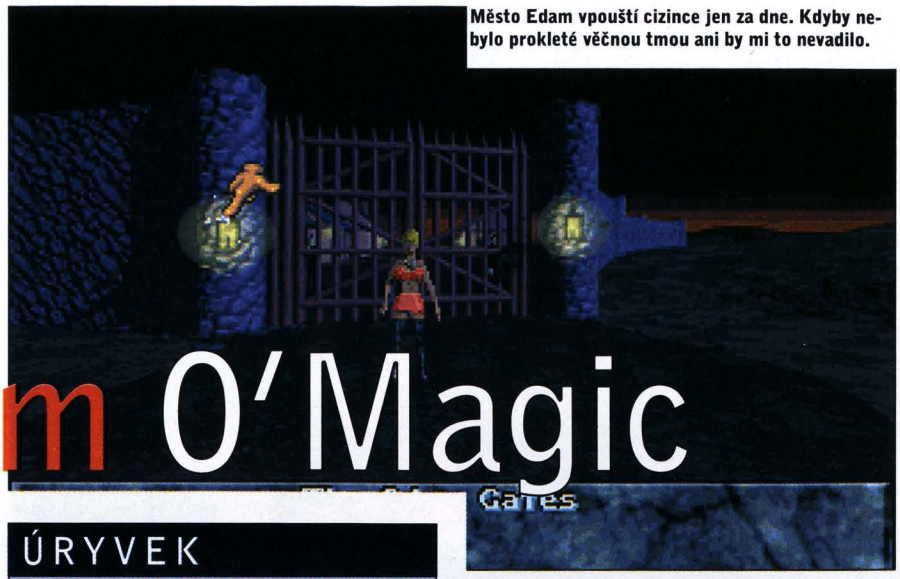
CEDRIC JE VÁŽNĚ TŘÍDA, *NEO* se konečně rozkoukalo a vyslalo na trh gamesku par excellance. Nebo tak nějak se to píše. Někdo může nahodit, že to je to moc těžký, jenže tady si nevybereš. První zónu jsem po několika hodinách (teď už mi na ni stačí patnáct minut) konečně zdolal, další byla velice jednoduchá, pak následovalo již zmiňované město, kde již obtížnost jde celkem nahoru, ale i to jsem přešel, a teď momentálně jsem v džungli, kde už je to fakt takříkajíc „vo hubu". Při hraní si budete muset dávat setsakra bacha na všelijaké nástrahy, ale když se do toho opřete, musíte se tím prokousat. Přece kdyby to bylo nějak moc jednoduché, nebyla by to taková pařba, no ne? No jo! **—Joe**



platforma:	PC-CD
doporučeno:	486/80, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	486 DX/33, 8 MB RAM, ds CD.
typ:	adventure
žánr:	komedie
doporučený věk:	15+
producent:	SCI
datum vydání:	duben 1996

TOMÁŠ SMOLÍK

Kingdom O'Magic



Město Edam vpouští cizince jen za dne. Kdyby nebylo prokleté věčnou tmou ani by mi to nevadilo.

Průvodce hrou. Poskytne vám sem tam nějakou informaci nebo alespoň trochu zpestří život.

První čtyři najmutí hrdinové z dobrodružství 7-11, docela normální parta, ostatně jako celá hra.

Běžná situace, strážce v dresu z amerického fotbalu prohledává Thidneyho zda nemá u sebe zbraň.

ÚRYVEK

ÚRYVEK Z VELEDŮLEŽITÉHO ROZHOVORU MEZI NAŠÍM HRDINOU THIDNEYM A ŠÉFEM VŠECH ORKŮ PINHEDEM:

P: Hej ty tam!
T: A ty si jako kdo?
P: Slyšel si o bandě orků, která se potulovala zemí a přinášela s sebou utrpení a zkázu?
T: Ne, co dělala?
P: No přece se potulovala zemí a přinášela s sebou utrpení a zkázu!
T: Aha, A co jako?
....

SHAH-RON
Výška: 175 cm
Míry: Vidíte sami.
Životy: 80
Mana: 100
Nechce pracovat s malými dětmi a starými lidmi, nesnáší zvířata.

Je to fakt sranda!

Doufám, že si mi vtipnost originálu podařilo alespoň trochu přenést do češtiny, protože u této hry se budete smát od první sekundy intra a ještě dlouho po dohrání všech tří misí. Už teď musím uvést, že tahle hra je fakt něco, co bych od tvůrců *Lawnmower Mana a Cyberwar* nečekal. Teda perfektní grafiku, animace, hudbu a zvuky to jo, ale že to bude taková dlouho trvající zábava to fakt ne. Ale k věci.

VÝBĚR. Že si na začátku adventury můžete vybrat z více postav není v poslední době až tak výjimečné, ale bohužel není také výjimečné, že se s jednotlivými postavami hra příliš neliší. Alespoň že se postavy od sebe liší a to radikálně. Thidney je zelený ještěří muž s dlouhým ohonem, kdežto Shah-Ron je nápadně vyvinutá žena, takže vybírejte dobře. Ale že si vzápětí vybíráte mezi několika různými úkoly, to už tak obvyklé není. Nejedná se o úplně rozdílná dobrodružství, protože se všechna odehrávají ve stejném světě a liší se v několika lokacích, které můžete či nemůžete navštívit, několika novými postavami a předměty, ale stačí to na další dny skvělé zábavy. V *Kingdom O'Magic (KOM)* není jeden, ani dva, ani čtyři, ale tři úkoly, a jsou hodně rozdílné, posuďte sami:

1. Starý dobrý tradiční úkol - cíl je prostý, zachránit draka, ukrást princeznu a zabít poklad.
2. Velkolepý = 7-11 úkolů - zde je vaším úkol zachránit Flake Town před invazí najmutím sedmi až jedenácti hrdinů.
3. Bizarní a trochu ujetý úkol - konci civilizace jste již zabraňovali několikrát, ale nikdy ne pátráním po Ztracené Lávové Lampě Předků.

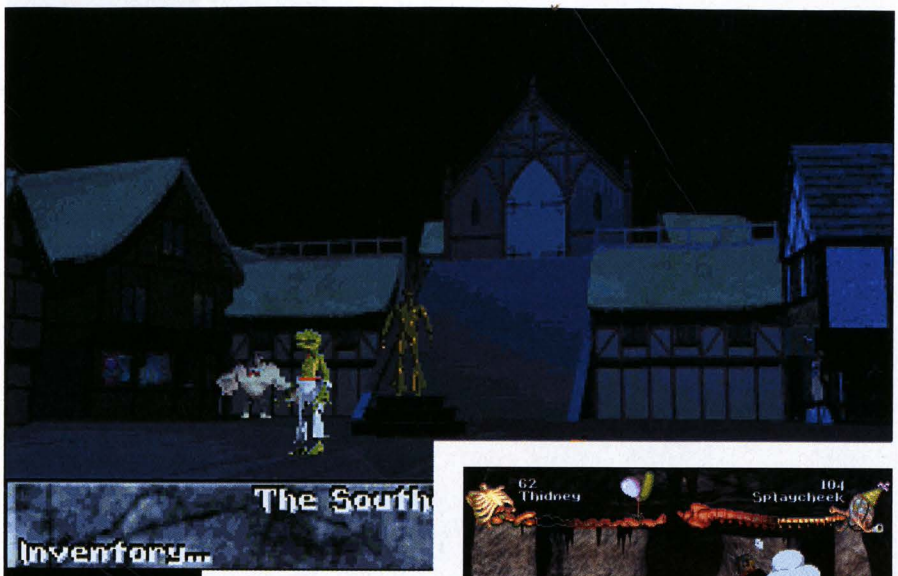
Selekci máme za sebou, takže vzhůru do království magie.

PRAVDĚPODOBNĚ NEJROZSÁHLEJŠÍ KOMEDIÁLNÍ ADVENTURE. Takovýmto oznámením se pyšní krabice od *KOM* a ještě se vytahuje 105 lokacemi, nelineárností a více než 90 NPC. Věřte nebo ne, ale je to pravda, nevím jestli úplně do puntíku, ale lokací tu je opravdu kolem stovky, většinu z nich můžete navštívit hned na začátku a novou postavu taky potkáte každou chvíli. Ty postavy se dělí do dvou skupin. Jedna skupina se vyznačuje smrtelností, tyto postavy můžete zabít a jejich ostatky obrat o peníze či nějaké předměty. Druhá skupina je překvapivě nesmrtelná, do souboje se s nimi proto nepouštějte. Když jsem se zmínil o soubojích, musím rychle doplnit, že nejsou akční, více životů prostě seberete soupeři, když budete mít lepší zbraň a když tomu přidáte nějaké to kouzlo máte vyhráno. Zvláště když životy a magii doplníte spánkem v hostinci, takže boje vám problémy činit nebudou. Což ale neznamená, že byste každou chvíli nenatáhli bačkory, naopak smrt tu na vás čeká téměř na každém kroku, ať už umřete unuděn povídačkami jedné babky, ubit elfy v lese pro nošení gobliní masky, soubojem s nesmrtelnou

postavou či umrznete v ledových horách, takže často ukládejte pozici. Kouzla odpovídají potrhlosti celé hry, viz kouzlo kopanec do zadku, kouzlo proměňující soupeře v kapustu nebo kouzlo působící, že protivník si myslí, že doma nechal puštěný plyn, o zábavu bude zkrátka postaráno stále. Skladba předmětů na použití vám asi také nepřipadne moc obvyklá: telefon, sprej na vlasy, váleček, gobliní oko na klacku, meč normálnosti apod. Naštěstí jejich používání je již pochopitelnější. Stále je ale *KOM* adventurou s vyšší obtížností, ale přehnané to není, navíc když se teď opět zmíním o největším kladu této hry, jímž je...

Věž samotného DarkLorda a na dveřích... zvonek, co byste čekali.

Thidneyho inventory. Pokus si myslíte, že je normální, klikněte si pro informaci o nějakém předmětu a hned vás to přejde.



Skoro bych zapomněl, že v *KOM* normálně běží čas, a některé činnosti můžete provádět jen v určitou denní dobu. Na dýzu můžete jít jen v noci, tak jdu.

HUMOR. Už jsem se opravdu dlouho tak dobře nepobavil jako u této hry. Mimo komickou skladbu celého světa, kde potkáte policistu a ohnivého muže, navštívíte diskotéku a středověký hrad, jsou humorem nabité popisy různých objektů a snad všechny rozhovory. Během nich máte možnost zvolit příjemnou odpověď, otázku nebo urážku, přičemž skoro každá možnost v sobě obsahuje nějakou hlášku (když nabídnete jednorukému převozníkovi pár rukavic nebo když se vousatého trpaslíka zeptáte, jestli se náhodou neztratil rodičům). Ještě ztřeštěnější jsou popisy jednotlivých objektů či subjektů. O motorové pile vám bude vyprávěn starý příběh o jejím původu, který končí poučkou: Nenechte si motorovou pilou uříznout hlavu. Cedule neskákejte do vodopádu, kouzelník Terrence, jehož knihy byly přeloženy již do 76 jazyků, pneumatika opatřená poplašným zařízením, osoby v pláštích jež si říkají Ringwraiths a pátrají po kouzelných prstenech, ačkoliv v této hře žádnou nejsou, důvod tohoto konání vám později osvětlí jejich prezident. Vážně nemůžete brát ani průvodce celou

Ukázka souboje. Jsem na tom sice hůře, ale já můžu kouzlit a orkové ne.

THIDNEY
Výška: 213 cm
Míry: Vás nezajímaj.
Životy: 150
Mana: 50
Má rád akční filmy, sport a hrozně rád pije pivo

hrou - stařík, který se čas od času objeví a sdělí vám nějaké důležité informace, bohužel většinou přijde s křížkem po funuse. Ani občasné animace nepostrádají vtip. Když například hlavní padouch Dark Lord volá pro ochranku je tázán, kdo že to volá: No přeci já, Dark Lord...D-A-R-K-L-O-R-D... ano nejvyšší pekelný pán... Možná to tak nevyzní, ale když jsem tenhle monolog poslouchal tlemil jsem se maximálně.

SGI JE SGI. Protože vás nechci příliš zdržovat od hraní téhle skvělé adventury, vezmu to

KINGDOM O'MAGIC

92

grafika: 88
animace: 93
hudba: 86
zvuk: 87

testováno na: PC Pentium/75, 16 MB RAM, sixspeed CD, SB.
pro: humor, rozsáhlost, nelineárnost
proti: chybí mapa, malé rozdíly ve hře obou postaviček
specialita: tři různá dobrodružství

Skvěle to vypadá, zní to taky dobře, vydrží to dlouho a je to hrozná sranda. Běžte si to koupit!

Takovéto menu se vám otevře po nakliknutí aktivního objektu nebo subjektu. V něm se ikony pro sebrání, boj, mluvení, prohlédnutí, použití a kouzlení.

Vzpomínka na osmibitové časy aneb *PacMan* tak trochu *SGI*.

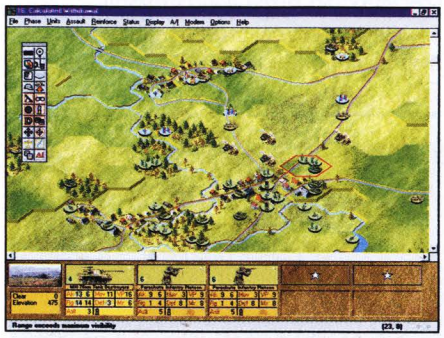
již hopem. Ačkoliv je celá hra dělaná ve 320x200 vše vypadá parádně. Silicony nebyly použity nadarmo a tak můžete obdivovat všechny skvěle se pohybující trojrozměrné postavičky a lokace. Zvuky dokreslují atmosféru jednotlivých prostředí a hudbě také není co vytknout, na diskošce hraje přebasované tuc-tuc, při vstupu do elfího lesa vás přivítá kousek nějaké symfonie apod. Takže jediné co tu postrádám je mapa pro urychlení pohybu po rozsáhlém světě *KOM*. Proti celé hře a humoru zvlášť to je ale úplné nic. —**Lewis**

Battleground Ardennes

PETR CHLUMSKÝ

HISTORICKÁ. Tato strategie na vás přímo dýchne svou opravdovostí. Všechny informace jsou čerpány z fundovaných, historických ma-

platforma:	**PC-CD**
minimum:	386DX/33, SVGA, 4 MB RAM, ds CD
doporučeno:	486DX/33, SVGA, ds CD
typ:	vojenská strategie
žánr:	historická
tvůrce:	Talon Soft
distributor:	Empire Interactive
datum vydání:	duben '96

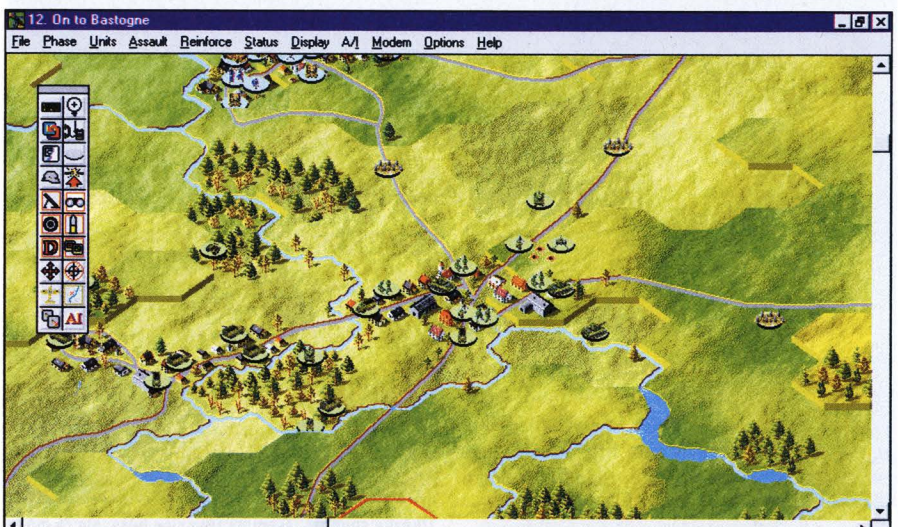


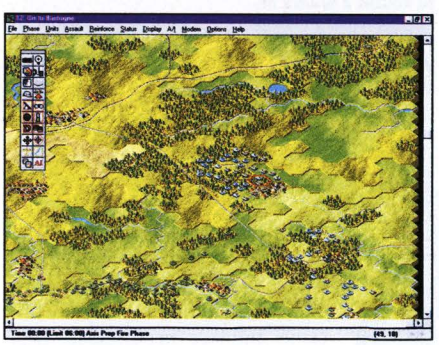
teriálů. A to ať už se jedná o mapy bojiště, jež jsou natolik autentické, že každý statek, víska či potůček je na ní precizně zanesen i se svým jménem či o jednotlivé bojové jednotky.

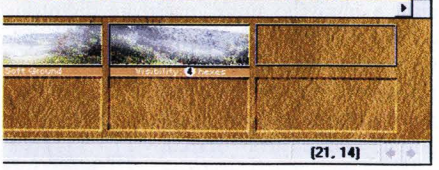
Celý tento historický úsek byl rozčleněn na jednotlivé bitky a bitvy. Nejinak je tomu i v této hře. Po jejím spuštění si můžete vybrat, kterou bitvu si chcete zahrát. Celkem je zde implementováno dvacet pět bitev plus jedna čistě výuková. Ti, kterým tato dávka pětadvaceti večerů strávených před monitorem nestačí, si mohou tvořit vlastní scénáře ve vestavěném editoru misí.

VOJENSKÁ. Každá strategická hra je postavena na střetu dvou a více protivníků. Zde jedná především o souboj mezi americkou a německou armádou. Na začátku každé bitvy si samozřejmě můžete vybrat kterou stranou se necháte angažovat.. Já jsem bojoval, a nestydím se to říct, za spojence. Detailní pojetí této hry se nevyhnulo ani zpracování výzbroje jednotlivých armád. Každá bojová jednotka má kromě mnoha svých parametrů, podle nichž se vyhodnocují souboje, i autentické označení. Na začátku každé hry tedy hledíme na mapu, na níž jsou na svých postech připraveny přesně ty jednotky, které tam v reálu byly před 52 lety.

Battleground Ardennes je hrou, jež jde označit několika přilehavými přídavnými jmény: **vojenská, historická, hexenová, kolová a strategická.**





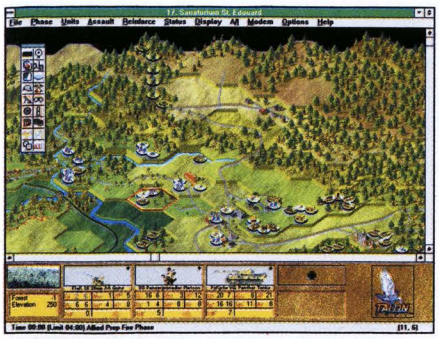


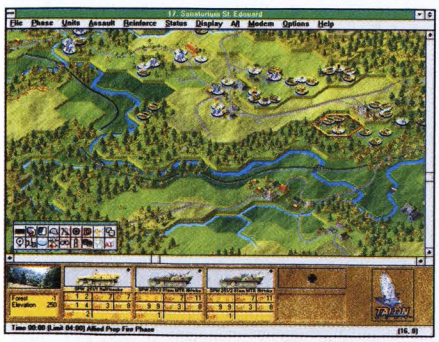
HEXENOVÁ. Hexen je de fakto šestiúhelník, takže přídavným jménem hexenová označujeme ty strategické hry, jejichž jednotlivá hrací pole mají tvar šestiúhelníků. Chápete? Prostě jako čtverec, jenže to má šest rohů.

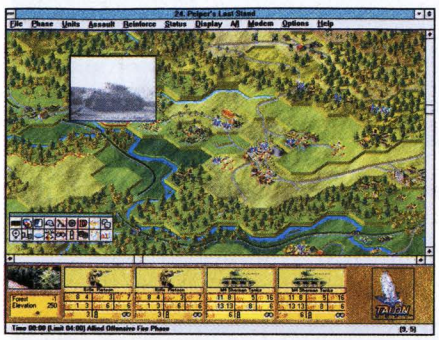
KOLOVÁ. Každá strategická hra je od doby kdy lidé začali hrát šachy dělena na kola. Podobně jako v několika dalších strategiích je zde každé kolo ještě navíc rozděleno na několik fází (palebná příprava, pohyb jednotek, obraná palba, útočná palba, útok a ještě jednou přesun tentokráte pouze mechanizovaných jednotek). Tyto jednotlivé fáze se navzájem mezi jednotlivými hráči překrývají, takže na přesun nepřátelských jednotek můžete odpovědět obrannou palbou.

Jednotlivé fáze jsou mezi sebou propojeny jistými pravidly. V praxi to například vypadá tak, že tank který vystřelil během fáze útočné palby již nemá nárok na bonusový pohyb pro mechanizované jednotky. Na druhou stranu můžete přemístit svoji jednotku v hlavní fázi a pak ještě zaútočit. I když to vypadá trochu složitě, tak jsou to pravidla velmi exaktně vymezená a velice snadno se v nich každý začne rychle orientovat.

STRATEGICKÁ. Většina dobrých strategických má poměrně komplikovaná pravidla. Někdy dokonce tak složitá, že odradí spoustu lidí,





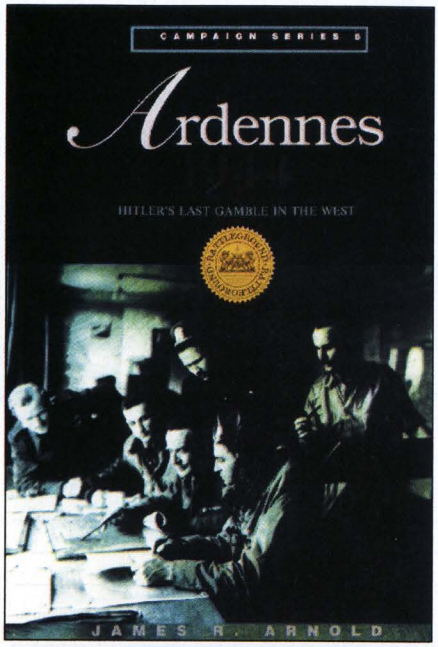


BATTLEGROUND ARDENNES

74

grafika: 88
animace: 40
hudba:
zvuk: 57

testováno na: 486DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS, SB16



Obvykle se mi nestává, že napíšu do své recenze něco o manuálu. Zde jsem však byl nucen udělat výjimku. S hrou se dodává i knížka* Ardennes 1944 - Hitler's last gamble in the west *od historika se honosícím se jménem* James R. Arnold*, a kteroužto vydalo nakladatelství* Ospray Publishing*. Jde o velice kvalitní publikaci, jež si zaslouží vaši pozornost.

jež nejsou ochotni věnovat trochu času jejich studiu. I *Battleground Ardennes* se neřídí úplně podle těch nejjednodušších zákonitostí, takže je třeba věnovat jisté úsilí k jejich nastudování. Autorům se však je podařilo tak pěkně logicky pospojovat, že si je do paměti vštípíte během několika prvních tahů výukové mise, jimž předcházelo decentní prolistování manuálem. Po tom již všechno vaše úsilí můžete věnovat strategickým kličkám, které vás dovedou k zaslouženému vítězství.

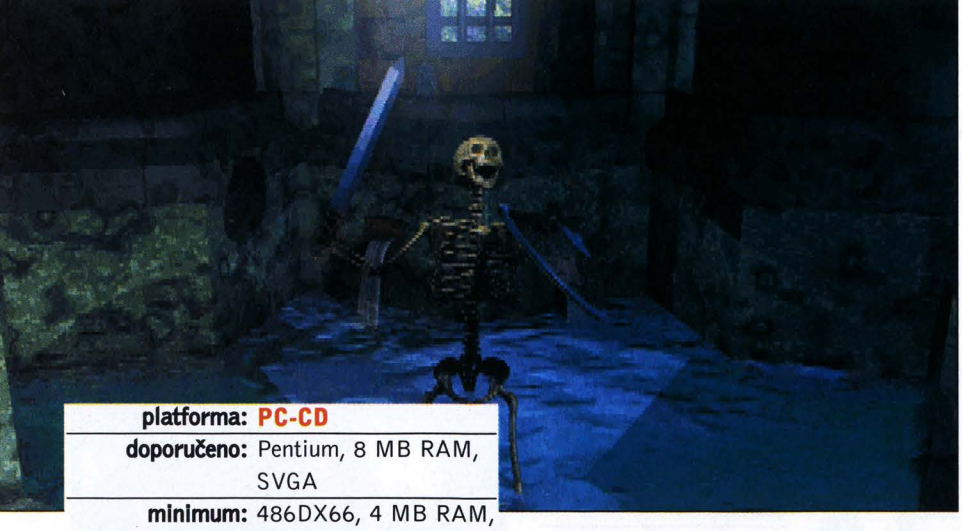
TECHNICKÁ SPECIFIKACE. *Battleground Ardennes* pracuje pod operačním systémem Windows 3.1 či Windows95, takže podporuje každé aktuálně nastavené rozlišení v 256 barvách. Přičemž o grafice se dá říci pouze to, že je příjemná a poměrně dosti přehledná - což je u strategických her to nejdůležitější.

Stejně jako každá druhá hra na CD pod Windows, i *Battleground Ardennes* je vybavena širokým rejstříkem videozáznamů. Jedná se klasické, vesměs autentické černobílé záběry, jež se více či méně dotýkají právě probíhající bitvy.

Bohužel shlédnutí videozáznamu po každém vašem útoku značně unavuje a zdržuje. Naštěstí autoři si o tom také mysleli že je to blbost, takže jsem po dvou úvodních tazích mohl s uspokojením video vypnout. To samé jsem taky učinil se zvukem, neb přehrávání poměrně dlouhého zvukového záznamu s rachotem střelby mě dosti iritovalo. Z předešlých vět jasně plyne, že toho o animací a zvucích této hry mnoho nevím a je to samozřejmě pravda. To nejdůležitější jsem však zjistil - jak zvuky tak animace se dají velice jednoduše vypnout a tím tato strategie dostává na dynamičnosti a hratelnosti. Ostatně ten, kdo v klidu neumí přemýšlet si může pustit třeba rádio.

CO NOVÉHO? V podstatě nic. *Battleground Ardennes* je typickou vojenskou, historickou, hexenovou, kolovou strategickou bitvou (Hm. Tohle už jsem někde slyšel.), která ve svém žánru nepřináší nic nového. Je to však velice profesionálně zpracovaný kus nedávné historie ve formě počítačové hry. Proto bych tuto hru doporučil asi jenom těm skalním příznivců vojenské minulosti, neboť právě jim je tento produkt především určen.

Happy Gunning —**Genagen**



platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	Pentium, 8 MB RAM, SVGA
minimum:	486DX66, 4 MB RAM, SVGA
typ:	adventure
žánr:	legenda
tvůrce:	Psygnosis
producent:	Sony
datum vydání:	jaro '96

Chronicles of the Sword

TOMÁŠ JUNGWIRTH

LEGENDA. Jak hned v úvodu se autoři zmiňují, tato hra nevnáší světlo do toho téměř tisíc let starého příběhu. Tvrdí, že hra stojí někde mezi legendou a fakty:

Vnáší vás do role Gawaina, posledního rytíře a svěřence velkého Lancelota. Jeho-vaším úkolem, přáním i osudem je zachránit Albion, zemi posvátnou a králem Artušem spravovanou. Artuš, který s pomocí Merlinovou, Camelot, město čisté a jasné, vytvořil, se nyní i o jeho osud obává. Králova však zlá sestra nevlastní Morgana do boje proti Artušovi samotnému vytáhnout se rozhodla a její temná duše jenž od Merlina posvěcena je, se ve svém zákoutí nad osudem Albionu tiše směje. Gawainova odvaha a oddanost mají zničit ji a navždy Albion od této stálé hrozby osvobodit.

Již vyrazil jsem na odvážnou cestu, Gawain - jenž rytířem se stal, a má pouť se v Camelotu začíná. Nejprve zbroj si pořídit, potřebným mečem se vybavit a Merlina vyhledat. On, Merlin, mocný a přitom tak zranitelný, mě, prvnímu rytíři, Gawainovi, první úkol svěří. Ne, nezklamu jeho důvěru, a vynasnažím se, neboť jde o mého krále, o Camelot , o celý Albion. Spěchej Gawaine, neboť moc Morgany stále roste.

Nechme Gawaina, ať si putuje a svému králi, jak nejlépe umí, složit bude. Snad celé město projít musí, do podzemí se probojovat a s kostlivci a vampýrem se ve smrtelném zápase utkat. Avšak není jeho cesta jen bojem krví zbroceným mečem, zamyslet se nad všemožnými hádankami muset bude a s jasným rozmyslem veškeré předměty, jimiž jeho okolí se pyšní, používat. Ne, již nestrachujte se příliš o něj, neb velké pomoci v mnoha postavách dostane se mu a mnoha radami stálé zasoben bude a světlo a pomoc vždy v hvězdném městě Camelotu najde.

My jeho cestu sledovat budeme a pečovat o něj neustále nepřestaneme. Skrz skvělé SVGA rozlišení a barvy ho vším nebezpečím provedeme, a pomocí ovládacího panelu, inventoráře jeho situaci zhodnotit okamžitě můžeme. V ovládacím panelu, té věci velmi chytré, předměty navzájem kombinovat můžeme, a k libosti prohlížet předměty námi získané. V pozadí se skví místnost či prostředí, kde nalézti předmět jsme se odvážili. Vše v nádherné grafice vyvedeno jest.

Hovoříce v jazyce anglickém, postavy s námi rozhovor mají a nám podle souvislosti možnosti vybrat věty je přáno. Na každou otázku odpověď je, zdá se. A jen slovo nám k úkolu pomoci musí. I hudbu je slyšet. Jemný brnkot strun se v souladu s okolím měnit chce a musí a my touto změnou zcela potěšeni jsme. Nechme ji vplouti do naši duše a zcela zpět do doby rytířů, krále Artuše a Gawaina vrátit se. Je ta doba již pryč. Ne, jen ji v sobě nalézt. **—TJoker**

CHRONICLES OF THE SWORD

80

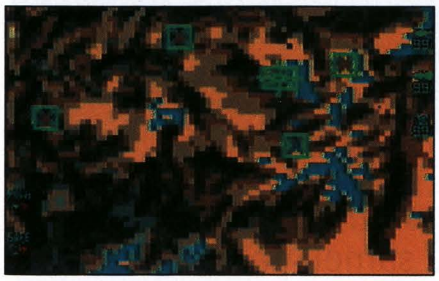
grafika:	87
animace:	85
hudba:	79
zvuk:	90

testováno na: P133 16 MB SVGA qs CD

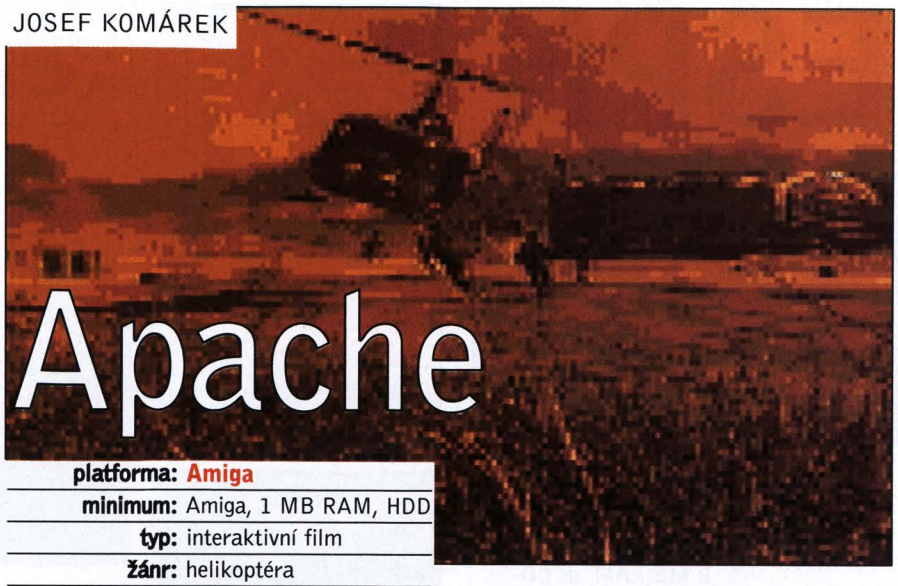
pro: hezká grafika, hudba a zvuk **proti:** statické prostředí a děj

***Chronicles of the Sword*, Nechť se legendy mezi počítačové hráče navrátí, a jejich srdce k hravosti přiměje. Legenda, již změna postihla, nádherně vyvedena je a vším nás o skvělé práci přesvědčuje.**

Desert Apache



JOSEF KOMÁREK



platforma: Amiga
minimum: Amiga, 1 MB RAM, HDD
typ: interaktivní film
žánr: helikoptéra
tvůrce: John B. Graham
vydavatel: Dark Unicorn

Nabídka cukrárny „U Excaliburu": punčové řezy, ucho v čokoládě, dezert Apache...

DESERT APACHE

62

grafika: 43
animace: 61
hudba: 37
zvuk: 69

testováno na: Amiga 1230/50, 6 MB RAM, HDD

pro: velké množství klipů **proti:** hrubý obraz, málo barev, stereotypní mise

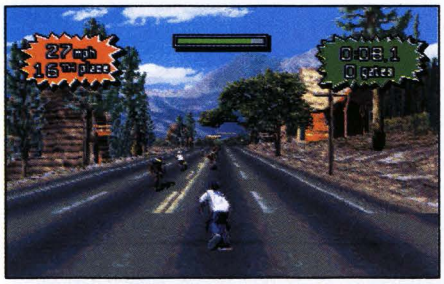
S interaktivními filmy pro PC a Macka už se nějakou dobu setkáváme. Přestože i velké množství majitelů Amig má připojenu CD mechaniku a na stříbřitých placičkách se vyskytuje velké množství amigáckých titulů, existuje skutečně jen několik málo her, které kapacitu CD plně využívaly. Toto ticho po pěšině se rozhodl zrušit jistý Američan jménem *John B. Graham* vydáním dvou interaktivních akčních simulátorů (ach jo, už zase!). Již dříve vypustil do světa *Tomcata* (což je označení stíhačky F-14) a nyní *Desert Apache*. Nepotřeboval desítky po okraj narvaných cédéček, ani 16 MB RAM, ani Pentium na sto dvaceti. K uskutečnění jeho snu mu stačila obyčejná Amiga s harddiskem...

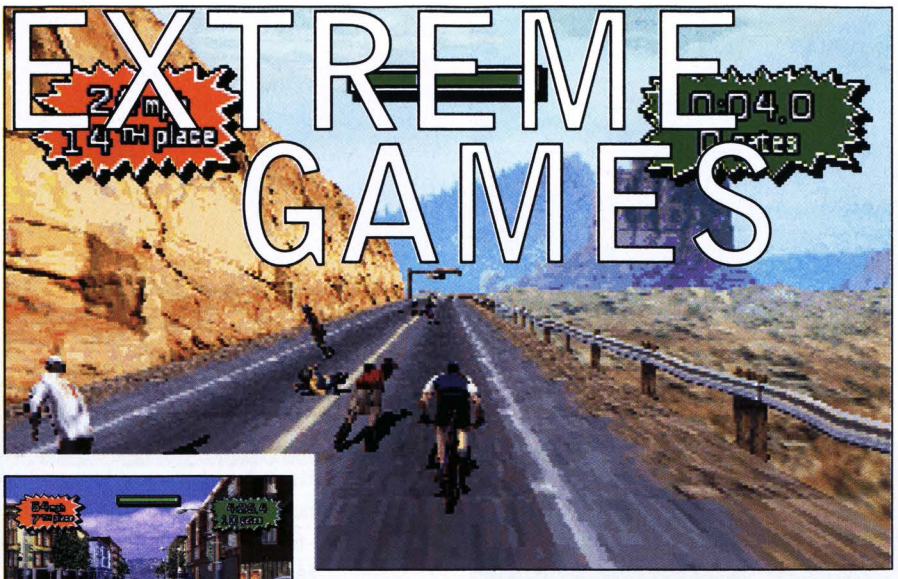
WE FLY SO HIGH. Vrtulník *Apache* se v tomto Excaliburu neobjevuje poprvé. Usednout do něj lze i v „simulátoru" *Coala*. Bohužel, s *Coalou* si v *Desert Apache* nezalítáte, a to jednoduše proto, že v době natáčení filmu, ze kterého byly digitalizovány jednotlivé sekvence (-VČ- prohlašuje, že to byla *Ohnivá eskadra)* tento vrtulník ještě neexistoval a John B. Graham o zařazení dalších strojů stejně vůbec neuvažoval. Ale zpět ke hře, která je předmětem této recenze. Bohužel, kromě FMV klipů nám toho moc nenabízí. John připravil dva druhy hry, resp. dva druhy rozbrazování grafiky. Buď si spustíte Full screen action, pak obraz sice bude přes celou obrazovku, ale s rozlišením 2x2 pixely a přibližně ve čtyřech barvách. Podle situace: buď čtyři odstíny hnědé, modré nebo červené. Při těchto parametrech dá rozum, že kvalitu obrazu bude zřejmě dost mizerná. A hle - ona skutečně je! Hráči, kteří se rádi kochají jemnou grafikou, mohou vzlétnout i v rozlišení 1x1, ovšem obraz bude jen ve čtvrtinové velikosti.

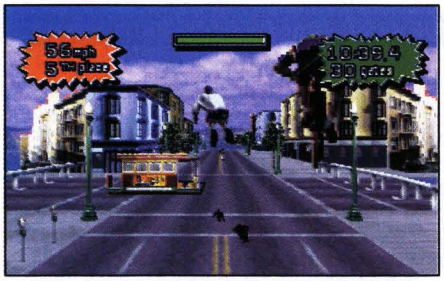
SLIBOVANÁ INTERAKCE. Dejme tomu, že jste se už odlepili od země a nyní se nacházíte na mapě, kde si vyberete příslušný cíl. V každé misi máte pět úkolů: zachránit pět zajatých vojáků, sundat pět nepřátelských helikoptér, zničit pět skladů atd. Takže kurzorem najeďte na libovolný target a pressněte button. Akce začíná! Už podle začátku celého bojového úseku se dá snadno poznat, co vás v nejbližší chvíli čeká. Spustí-li se video se dvěma pronásledujícími se helikoptérami, je jasné, že protivníka máte na šesti hodinách a nezbývá než šikovně manévrovat tak, abyste ho dostali na dvanáct, zaměřili a sestřelili. Akce číslo 2: vznáší-li se *Apache* poklidně nad krajinou, bude se likvidovat pozemní cíl. A nakonec akce poslední, kdy máte cizí stroj přímo před sebou a zaměřujete. Nepodaří-li se vám to v čas, může se děj velice rychle změnit na akci č. 1, takže musíte mít hodně rychlé a přesné reakce. což platí i při unikání před nepřítelem. Na nedostatek interakce si tedy rozhodně stěžovat nemohu, ale programátorovi se ještě dá vytknout mnohé. Kromě hodně snížené kvality obrazu je to nepřehlednost některých úseků, zvláště když letíte těsně nad povrchem, cizáka máte za zadkem a potřebujete zmizet. Trvalo mi dost dlouho, než jsem přišel na to kterým směrem pohnout pákou, abych se dostal z dosahu jeho kulometů. Pak je to mapa. Ona vůbec není špatná, ale je pro všechny mise stejná včetně rozmístění jednotlivých waypointů. Cíle se často opakuje, stane se, že celou misi střílíte na jeden a ten samý barák, jen musíte raketu zaměřit kousek víc doprava nahoru. Mohlo to být trochu pestřejší, ale už takhle hra zabírá 6 MB (tolik? K smíchu! - pozn. PCčkáře hrajícího interaktivní filmy).

ROZSUDEK NAD APACHEM. Teď nevím, na kterou stranu se přiklonit. Amigisté kolem mě se totiž sdružili do dvou táborů. Jedni *Desert Apache* vyznávají jako nejvyšší modlu (např. -VČ-), druzí jen pronesou, že je to ptákovina a dál se tím nezabývají (např. Honza). Protože už jsem většinu misí odletěl, ale *Apache* mě zase nezaujal tolik, abych kvůli němu musel skákat z okna, zůstanu blízko zlatého středu. Protože *Apache* je jediná současná, poměrně kvalitní hra tohoto typu (*Tomcat* totiž nestál ani za vyražený zuby), zaslouží si přiměřené hodnocení. Pokud si chcete zahrát hru a přitom se podívat na film s helikoptérami, je *Desert Apache* volba právě pro vás. Ale nedá se u toho vydržet věčně. **—Joe**

ESPN EXTREME GAMES







platforma:	PC-CD
doporučeno:	Pentium, 16 MB RAM
minimum:	PC 486 DX, 8 MB RAM, ds CD
typ:	Simulátor
žánr:	Brutální
producent:	SONY Interact.
distributor:	SONY Interact.
datum vydání:	jaro '96

Už jste si někdy pořádně rozbili... na kole? Ano! To nevadí, tady si tu samou část své tělesné schránky můžete rozbít i na kolečkových bruslích, skateboardu nebo rychlolyži! Chcete? Fakt? Co bych pro vás neudělal.

ROBERT HAVLÍK

ZATÍM DOBRÝ? Nacházíte se na tajné schůzi tvrdých extrémně nebezpečných a šílených závodníků, tak se potichu dívejte a poslouchejte do čeho lezete. Tak předem než začneme, musím vás jakožto závodníky ujistit, že se nemusíte obávat. Budete vybaveni speciálně obyčejnými chrániči a závodní trať bude zabezpečena z hlediska provozu, jediné co musí v našem městě San Francisco fungovat, jsou tramvaje, takže až závod začne, nebojte se to pořádně rozproudit. Na ty měkoty, co se dnes zapojují poprvé, si pořádně přišlápněte, ať vidím, co v nich je! Pokud by náhodou někdo z těch zobáků co dneska přijdou, dostane chuť se zdejchnout, tak...

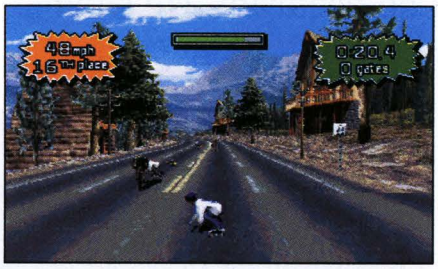
JEŠTĚ JSTE V SUCHU!(?) Neuvěřitelný, co si to pro vaše PC přichystala společnost *Sony Interactive* je prostě neuvěřitelný. Kdybych to měl shrnout do jedné věty, potom asi - zábavný jatka bez krve. Tohle nejsou obyčejné pretěky na nějakých motorkách, autech či vznášedlech. Dnes si vybraní členové našeho klubu zazávodí na horských kolech, skateboardech, kolečkových bruslích, nebo na rychlolyži. Pokud se snad někdo domnívá, že tahle hra je nějaká olympiáda v jednotlivých disciplínách, musím vás zarazit. Dnes už se tohle nenosí! Dnes se jede mišmaš všeho se vším v jednom velkém turnaji.

HELE ZOBANI!! Pustíme se do toho rovnou, nebo zatáčkou? Tak dneska rovnou. Nejdříve navštívíte základnu, kde vám umožní nahlédnout do skladiště, ve kterém si můžete do závodů vybrat jakékoliv závodní monstrum. Pokud to vezmeme od začátku, na výběr máme horské kolo, skateboard, kolečkové brusle, rychlolyži. Dále si prohlédnete katalog ve kterém máte od každého monstra čtyři typy. Od nejpomalejšího, který jede třeba max. speed 60km/h po nejrychlejší, který zase jede 80km/h. Nejrychlejší ale stoji moc peněz a vy si ho ze začátku koupit nemůžete. Na výběru ještě záleží, jakou z toho matroše vytáhnete rychlost, třeba kolo jede max. 80km/h a rychlolyže(nejlepší) 93km/h, jenže kdo jede na rychlolyži, musí se ze začátku a na rovince odstrkávat rukama a ten, kdo jede na kole, rychleji šlape. Vyberte si jednoho z řidičů podle přiložených tabulek úspěšnosti na tom kterém náčiní (je dobrý na kole, pomalý na skateboardu, má malou sílu a špatnou reakci). Nakonec již můžete ....

... VYRAZIT NA START. A je to tady. Vyberte jednu z pěti tratí a jedém. Nacházíte se na jedné z nejvyšších poloh města a samozřejmě jde o to, kdo se svým kusem železa bude dřív dole. Pokud jste si třeba vybrali rychlolyži, po zaznění výstřelu se musíte pracně odstrkávat rukama než

se objeví sjezd. Ti co startují na kolech mají samo sebou rychlejší start, ale jak je známo, kolo má horší aerodynamiku a jede trochu pomaleji. Poté co z té trubky dostanete nějakých šedesát km/h, budete pomalu dohánět soupeře. Na startu jich bylo šestnáct a vy jste jako vždycky startoval z posledního místa. Jak jsem naznačil, poté co dojedete některého z protihráčů, nastávají jatka. Když se k němu přiblížíte, co se asi stane, když mu podrazíte rukou skateboard. Docela pěkná situace jak soupeř padá při závratné rychlosti z kopce na asfalt. Ale vono to stejně nebolí když jedete z kopce a spadnete při vosumdesátikilometrovým speedu na silnici. To se jenom trochu poškrábete a jedete dál, to vydržíte. Celý jeden závod probíhá asi čtvrt hodiny a vy s dalšími patnácti extrémními chlapíky se navzájem shazujete ve velké rychlosti z vašich dopravních prostředků. Na trati jsou ale také rozházené rampy, skokánky, sudy, slepice, sloupy a jiné

předměty, které vám znepříjemňují závod. Na poušti přes cestu létají keříky(stejně jako u Lotusu) a klasicky ve městě jezdí přes cestu tramvaje, pokud nevjedete na skokánek, fantasticky ji obejmete. Pokud třeba vjedete šikmo a odhodí vás to na bok, potkáte lampu. Pády jsou vyřešeny docela pěkně a vy se jen smějete, jak asi je tomu, kterému jste odkopli kolo za jízdy. V této hře můžete buď boxovat nebo kopat. Na silnici jsou rozmístěny v hojném počtu různé branky, kterými když projedete, dostanete speciální body, za které si můžete na konci závodu(pokud jich bude dost) koupit lepší a rychlejší dopravní prostředek. Ze začátku tahle hra byla dost srandovní, ale když se na budíku několikrát otočila velká ručička, tak už to šlo pomalu k zemi. Ale zase, když si to frčíte a vidíte ty pády, to je cool, v jeskyních se zavírají a otvírají(teď nevím jestli to nejni obráceně) kamenné brány a paráda je, když tudy frčíte a oni se zavřou, to jsou takový masky... No nechme toho. Na cestě se tedy poflakuje řada pastí a problémů. Pokud shrnu tento odstavec, získáme závodní simulátor různých



ESPN EXTREME GAMES

73

grafika: 80
animace: 75
hudba: 75
zvuk: 65

testováno na: 486 DX4/100, 16 MB RAM, ts CD, SB AWE32

pro: totální pády **proti:** nároky na hardware

dopravních prostředků, ze kterých se celý závod za jízdy hráči strkají.

ZATÍM DOBRÝ ALE... Tak za prvé, pokud si budete chtít užít nějakou reálnou rychlost, budete tuhle hru muset nahrát na disk do nějakého Pentia. Na Dx4/100 16 MB RAM to jede jakž takž, ale když přijdou větší detaily, tak to sotva leze. Představte si, že to valíte sedumdesátkou, kounete na monitor a hra se sotva hejbe. No nic. Podle téhle konfigurace si asi každý dokáže představit, jak asi bude vypadat grafika. Jenže se jedná o standartní VGA, docela pěknou. To, co leze ty dva metry z vašich repráků do vašich uší, je audio hudba se zvukovými efekty je celkem extrémní. Zábava ovlivní nejvíce celkové hodnocení této hry. Pokud Extreme Games budete hrát na Pentiu(a výše), budete mít určitě reálnější pocit z jízdy, ale na Pentiu zase chodi v pohodě Need for Speed v SVGA. Pokud má někdo něco menšího, sice jde slevit na detailech, ale podle mé DX4ky to nemá cenu, prostě Need for Speed chodil i ve VGA rychleji než ESPN EXTREME GAMES!

Extreme Men —**Hawkins (VU Liberec)**

ALL STAR

velkoobchod a maloobchod výpočetní technikou
Prodejna: Šumavská 19, Praha 2
tel. 02/256 201, 253 708
fax: 02/254 227

POZOR! NOVÁ TELEFONNÍ ČÍSLA OD KVĚTNA 1996:
tel. 02/2425 2439, 2425 7394
fax: 02/2425 4227

SIMM MODULY

1MB x 9, 70 ns, plná parita	790,-
1MB x 8	1090,-
4MB 72 pin	3590,-
8MB 72 pin	6990,-
Výměna SIMM 4ks 1MB za 1ks 4MB/72 pin	650,-

PEVNÉ DISKY

540 MB	6390,-
850 MB	7590,-
1 GB	8784,-
1,2 GB	9480,-

CD-ROM MECHANIKY

CD-ROM 2x Speed	1990,-
CD-ROM 4x Speed	2990,-
CD-ROM 5x Speed	3990,-
CD-ROM 6x Speed	4990,-

MIMOŘÁDNÁ NABÍDKA

Chcete mít doma profesionální počítač? Chcete počítač, který nezestárne? Proč ne!

Procesor PENTIUM 133
Intel Triton, 256 KB cache
Pevný disk 850 MB
8 MB RAM
CD-ROM 5x Speed
Sound 16
64-bit grafická karta 1MB
barevný 14" SVGA monitor
myš
klávesnice
provedení minitower

49999,-

ZVUKOVÉ KARTY

16 bit, SB PRO kompatibilní	1990,-
SoundBlaster 16	2990,-
SoundBlaster AWE 32	5890,-
SoundBlaster AWE 32 ASP	6800,-

MODEMY

FAX Modem 14400, Voice	3490,-
FAX Modem 28800	5490,-
US Robotics 14400 int	6495,-
US Robotics 14400 ext	7127,-
US Robotics 28800 int	9999,-
US Robotics 28800 ext	10780,-
Supra 14400	4990,-
Motorola, Microcom	tel.

MODERNIZACE PC

Zvýšení výkonu Vašeho počítače za perfektní cenu:

MB 486 DX4-100, VLB	4990,-
MB 486 DX4-100, PCI + EIDE	5990,-
MB 486 DX4-133, VLB	6490,-
MB Pentium 120, Intel Chipset	15990,-

V ceně je zahrnut motherboard, procesor a chladič

AMIGA

Amiga 1200 Magic	13990,-
Amiga 1200 Magic HD170	18590,-
Monitor Amiga 1438Stereo	10500,-
Řadič CD-ROM + HD pro A500 (+)	3990,-
CD-ROM pro A600, A1200	od 1990,-
ČS prostředí 3.1	290,-
Diskety 3,5" DD	od 11,90,-
RAM A1200 4 MB	6200,-
RAM A600 1 MB	2490,-
RAM A500, 0,5 MB	1290,-
RAM A500+	1990,-
Jednoduché účetnictví, sklad, fakturace	1990,-

CENY JSOU UVEDENY S DPH. MOŽNOST PRODEJE NA LEASING.

CENOVÁ BOMBA!

Ideálně konfigurované PC pro hraní i těch nejnáročnějších her za bezkonkurenční cenu:

ZÁRUKA: 1 rok na komponenty, 3 roky na harddisk

PC586 DX5/133 PCI
4 MB RAM, 850 MB HD EIDE
3.5" mechanika
CD-ROM 2x speed
Sound 16
32 bit grafická karta 1 MB
Barevný SVGA monitor 14" MPRII
myš
klávesnice

Příplatky:

CD-ROM Quad Speed	1990,-
8 MB RAM	3590,-
15" monitor, digital	4590,-
1,2 GB harddisk	1850,-
Fax Modem 14,4 Voice	2690,-
MS-DOS 6.22	1300,-
Windows 3.1 CZ	1300,-
MS Works 2.0 CZ	970,-

DeathKeep

Mist Memphit je krásně průhledný a plive po vás neméně průhledné a jedovaté koule.

Ledové jeskyně skrývají třeba na povrch nečekaně se vynořující bahenní muže.

Teprve ve „fantastickém finálním dungeonu" poznáte co to je **PÁTEŘ** stavby. Autoři textur měli zřejmě ke konci práce plnou hlavu anatomie.

Tshala, ten plamínek, co vidíte na obrázku, je sice imunní vůči kouzlům Fireball nebo Burning Hands, ale zkusíte-li kouzlo Cone of Cold nebo hůlku Wand of Frost, úsměv na rtu mu spolehlivě zmrzne.

Tenhle rytíř vyskočil z toho okna, co vidíte za ním, a když do něj seknete, krásně zacinká.

Firma *SSI* má na svém kontě velice dobré dungeony. *DeathKeep* se ale mezi ně nezařadí. Ne snad proto, že by nebyl dobrý, ale není to dungeon.

platforma:	3DO
typ:	3D akční, resp. rádobydungeon
žánr:	fantasy
počet pozic:	10 SRAM
tvůrce:	Lion Ent., Inc.
producent:	SSI
distributor:	Mindscape
datum vydání:	únor 1996

PROSTŘEDÍ. Od hry, která vychází ze nejpopulárnější hry na hrdiny, Advanced Dungeons & Droagons, by se dalo očekávat, že bude hýřit různými příšerami a kouzly. A to takovými, že budou vycházet z pravidel AD&D a že celkový dojem propojenosti a systému bude patrný. V *Deathkeepu* tomu tak skutečně je. Ve hře potkáte třicet nestvůr a jejich paleta opravdu pestrá, od Ohnivého memphita přes obligátní Kostlivce, Gobliny a Troly až k Bludičce nebo Skleněnému rytíři. Mě osobně velice potěšil ze stropu visící Zelený sliz, ke kterému mám zvláštní vztah od doby, kdy mi zabil slibně se vyvíjející postavičku v Dračím Doupěti, které jsme s kamarády kdysi hráli (Že ty ses nekoukal pořádně nahoru, Mithorne!). Některé příšery nechodí normálně po chodbách, ale vynořují se v té nejnevhodnější chvíli přímo pod vašima nohama. V manuálu máte ke každé příšerce stručný popis, kde se dozvíte, jak a kde žije, jak útočí a všelijaké různé informace. Škoda jen, že ve hře je zohledněno pouze to, že různé příšery jinak útočí a zraňují je jen určitá kouzla. Ale jinak se chovají všechny příšery naprosto stejně, totiž, že běhají zmateně po chodbách a v momentě, kdy vás zmerčí, rozběhnou se bezmyšlenkovitě přímo do vaší náruče. Při tom se občas zaseknou o roh zdi, což nevypovídá o dobře naprogramované inteligenci nestvůr.

Já mám rád pořádek. Takže boty k sobě, lektvary k sobě, prsteny k sobě a amulety a mečíky jakbysmet.

Příznivci mágů přijdou určitě na chuť alespoň některému z jedenadvaceti kouzel, která obsahují takové klasiky jako *Magic Missile, Fireball, Lightning, Fear, Burning Hands,* ale i smrskávací *Abi-Dolzin's Horrid Wiltling.* Také kouzla jsou popsána v manuálu a díky slovníku, sobotě a mně také v „návodu" v tomto čísle Excaliburu.

Mimo příšer najdete v dungeonech poházenou spoustu kouzelných hůlek, flaštiček s „živou" vodou a dalšími účinky a sem tam také nějakou tu +2 nebo +3 zbraň a výstroj.

ALE! Maska AD&D je velice pěkná a ve věcech vedlejších jde opravdu do hloubky. To základní a zásadní, obličej, je zde však velmi podobný úšklebku *Doom*-clonu a nic na tom nezmění ani logo firmy *TSR* na krabici. Ne snad proto, že ve hře úplně chybí jakékoliv mapy. Design úrovní je takový, aby se s trochou fungující paměti (vaší vlastní) dalo projít vše a nic nevynechat. Ale je tu spousta dalších věcí, které nenechávají na pochybách, že autorům nešlo vůbec o RPG hru. Jako příklad mohu uvést následující: hra se dá uložit až po dokončení úrovně (už termín „dokončení úrovně" je pro např.

PŘÍBĚH

Příběh hry je vám předkládán v podobě animovaných sekvencí, které mimochodem nejsou moc dobře animované, zato dobře ozvučené (obzvláště hlavní padouch Necromancer).

První velká stvůra na vás čeká po projití ledových jeskyní, a pokud máte nastavenou lehkou obtížnost, bude opravdový „easy kill".

Arénu naprosto cizí (i když pro *Arénu* je cizí i samotný termín „dokončení")), na konci každé úrovně zjistíte počet a procento zabitých nestvůr, to, že se nejde vrátit do předchozích pater je jasné a nemusím to zdůrazňovat. Naprosto chybí interakce s NPC postavami, kromě té fatální mečíkové, sekyrkové, lukové a kouzelné. Proklamované hádanky trápící mozkové závity se až na jednu výjimku (viz návod v tomto čísle) nekonají a do problémů se dostanete pouze tehdy, když zapomenete projít nějakou místnost nebo přehlédnete na zemi se povalující klíč. Postrádám také vytvoření si vlastní postavy; ve hře máte na výběr ze tří předdefinovaných postav: Elfky-mága, půlelfa-bojovníka/mága a trpajzlíka-válečníka (kyblíka).

Ač by se mi chtělo napsat, že vyjmenované věci jsou zřetelným záporem hry, neudělám to. Jednak proto, že pro někoho tyto věci činí hru více přitažlivou a zahráníhodnou, a jednak proto, že jsem narazil v zahraničních časopisech na neskrývané výkřiky slasti: „Sláva, konečně máme *Doom*-mánii na 3DO a *Deathkeep* je jedním z nejlepších *Doom*-clonů, které nám tak chyběly."

Tak si říkám, jestli je chyba opravdu v tom, že *DeathKeep* není pořádný dungeon. Třeba jsem čekal něco, co nikdo nesliboval?

HUDBA, ZVUKY. Hned v první úrovni, v ledových jeskyních, se ozve něco, co dokonale vystihuje atmosféru situace. Od ledově chladných stěn, které občas nahoře mizí ve tmě, občas jsou až nepříjemně rychle ukončeny nízkým stropem, se odráží zvuky bublající, ledově chladné vody a zní zvláštní hudba. S každou další úrovní se objevují nové a nové hudební motivy, překvapující jednou svojí strhující náladou, podruhé zneklidňujícím napětím. Po zneškodnění nějaké větší nestvůry (třeba v páté úrovni) se dokonce ozve hudba přímo uklidňující. Když se teď dívám, co jsem o té hudbě napsal, říkám si, jestli jsem to nepřehnal. Každopádně hudba je velké plus této hry.

Se zvuky je to trochu složitější. Některé se opravdu povedly, třeba otvírání a zavírání dveří, „skřek" Skleněného rytíře, zvuky praskání ohně, které vydává Tshala nebo Ohnivý muž nebo hlas Necromancera a vašeho průvodce celým příběhem v animovaných sekvencích. Vyskytnou se však i takové zvuky, které by normální člověk neočekával. Například při otvírání tajných dveří se místo klasického tření kamene o kámen, které znal už první *Beholder*, ozve zvuk stěží připomínající něco z reálného světa. Ale těch špatných zvuků je skutečně jen menšina.

ZÁVĚREM několik vět. Zarytí příznivci, kteří podobně jako já kupovali 3DO s tím, že za méně peněz dostanou výkon Pentia a hry (respektive RPG) na úrovni propracovanosti obdobných her na PC, budou zklamáni jak *DeathKeepem*, tak firmou *SSI*. *Deathkeep* se blíží pořádnému RPGčku asi jako koloběžka kolu. Má sice dvě kola, řídítka a brzdu, ale není to ono. V odpovědi na otázku, zda si máme šetřit na nějakou jinou hru, která se pouze netváří jako dungeon, bych byl velice opatrný a velice bezradný.

Možná je z mého projevu cítit zklamání nad tím, že nám chybí na 3DO pořádný dungeon a že *DeathKeep* není tím, co jsem si od něj sliboval, ale nechci, aby tím bylo příliš ovlivněno hodnocení hry jako takové. Takže, k dnešnímu datu je *Deathkeep* na 3DO věcí nejvíce se podobající RPG a své příznivce si určitě najde, protože je to v jádru nadprůměrná hra od lidí, kteří znají svou práci. **—Fanatic**

DEATHKEEP

80

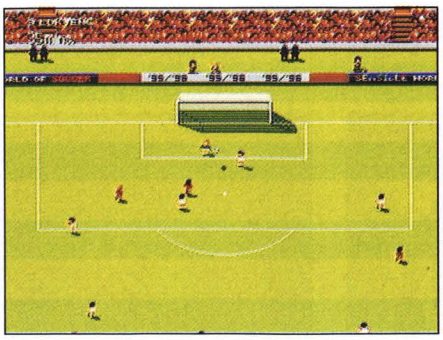
grafika: 80
animace: 75
hudba: 95
zvuk: 75

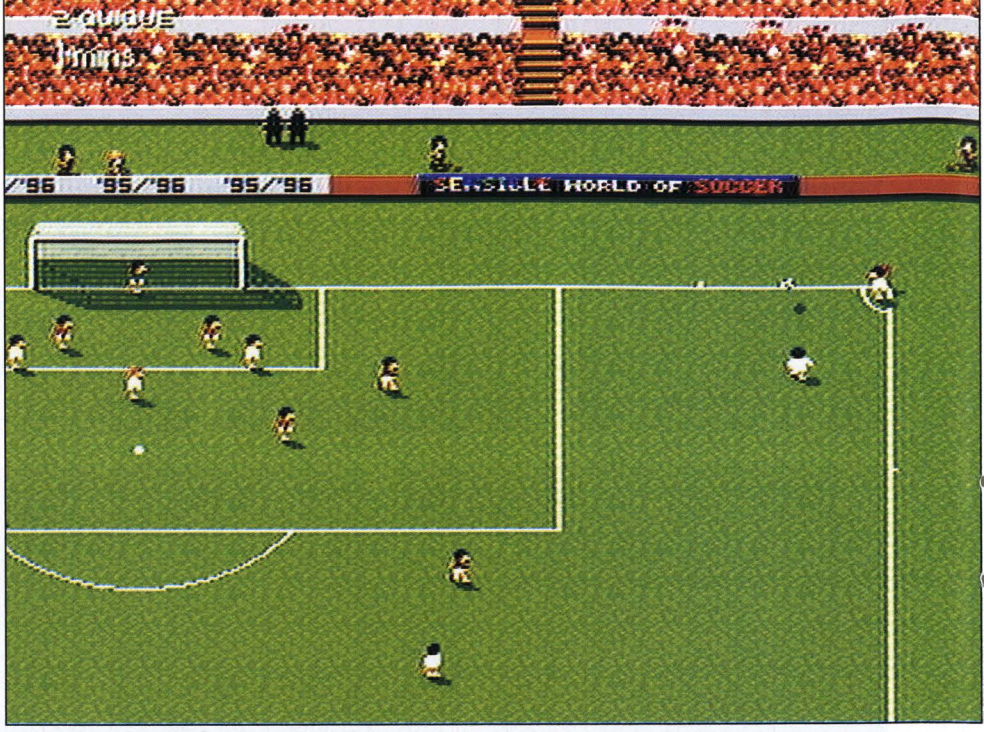
testováno na: 3DO FZ-10

pro: Plate Mail +3, spousta kouzel a nestvůr, za kterými nestojí pouhá fantazie autorů hry, ale (fantazie autorů) AD&D, skvělá hudba vystihující situaci **proti:** nováčkům asi bude citelně chybět mapa, není to dungeon, ale *Doom*-clone a je to docela krátký ... no, i když ...

Shrnutí: Pět dní decentního hraní doomovky, která ke konci trochu ztrácí dech, místo očekávaného echtovního dungeonu. Je to dobrá hra, vychází z AD&D, ale dungeon to není.

Ač prostý válečníček, dokážu s kouzelnou hůlkou zatopit i grupě kostlivců. Kostlivci se zřejmě vrací od nožíře, kde si byli nabrousit sekerky.





platforma:	Amiga
doporučeno:	A1200, 2xFDD
minimum:	Amiga, 1 MB RAM
typ:	sport
žánr:	fotbal
počet hráčů:	jeden a víc
výrobce:	Sensible Software
distributor:	Renegade

Sensible World of Soccer

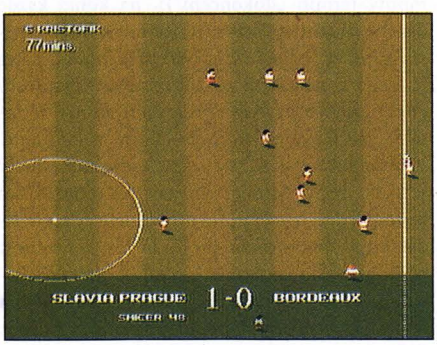
Sensible Software prý prohlásili, že na Amigu už nikdy nic neudělají. Byl to jen žert, nebo je další verze jejich fotbalu skutečným rozloučením s touto platformou?

JOSEF KOMÁREK

Firmu *Sensible Software* vám jistě nemusím nějak detailně přibližovat. A *Sensible Soccer,* ten už vůbec ne. Vynikajícně hratelný fotbálek který se objevil na Amize, Atari ST a teď jej máme i na PC. Teď to vezmu trochu z historického hlediska: první zmínka o *Sensible Socceru* v Excaliburu připadá na číslo 34, kde se o *International Edition* zmínil Lewis a ohodnotil jej šestaosmdesáti procenty. Pak chvíli nic, až po mistrovství světa (hádejte v čem) v USA do obchodů se zábavným softwarem vtrhli šílení hráči a po *Sensible World of Soccer* se jen zaprášilo. Ale ouha - co to? Taková menší chybička v programu a některých datových souborech způsobila, že program během hry padal. *Sensible Soft* tehdy situaci zachránil tím, že nechal na cover discích herních časopisů vydat update s opravenými chybami. Ve světě fotbalu se toho od té doby hodně změnilo. FIFA vydala nová pravidla, ve všech světových soutěžích se trochu vyčenžovali hráči, někdo postoupil, jiný sestoupil, a aby si tohoto dění všimli i majitelé (zatím jen) Amig, je tu verze další - vydání pro sezónu 1995-96.

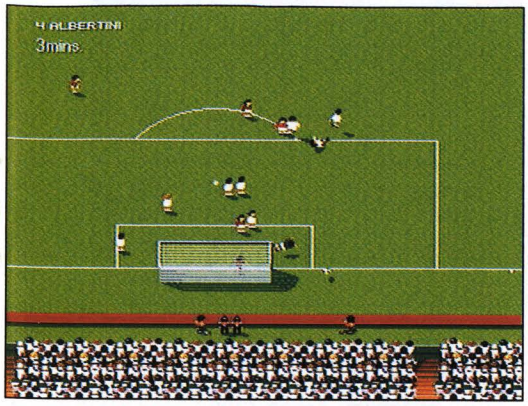
JDE NA TOM JEŠTĚ NĚCO VYLEPŠIT? Kupodivu, jde! Mnozí gamesáři tvrdili, že původní *SWOS* je ten nejlepší, nejdokonalejší, nejhratelnější (viz Lewisova recenze v Ex. 42, 87 %) fotbálek na světě a samozřejmě měli pravdu. Ale to bylo, terazky som majorom! Ve *SWOSu 95-96* je totiž taková spousta skvělých nápadů a různých vylepšení, až jsem se sám nestačil divit. A vezmu to pěkně chronologicky.

První, na co v průběhu nahrávání narazíme, je hudba. Při úvodních titulcích již nepřekvapí výborný zpívaný song, změnu skladby zaznamenáváme při hlavním menu, opět nám tu hraje pokldná skladba, ale je ještě lepší než posledně. V menu jinak žádná jiná překvapení nečíhají, takže se vrhnu třeba na přátelák.

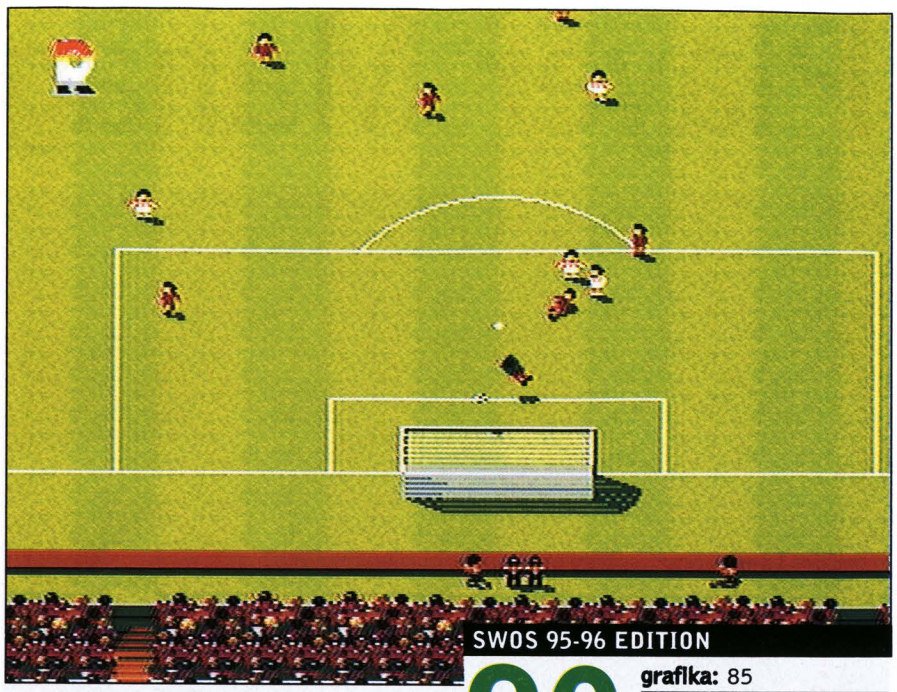


Vyberu si Premier Division České republiky - a skutečně. Aktualizované sestavy přesně k začátku této fotbalové sezóny včetně nováčků - Kaučuku Opava a Uherského Hradiště. Při výběru základní sestavy se setkávám s další odlišností - hráči jsou hodnoceni dvěma způsoby: v manažerské části *SWOSu* (career) jejich cenou, jinak pětihvězdičkovou škálou (zde *Sensi Soft* nepochybně opisuje od *Player Managera 2)* a vyzvednuty jsou jejich nejlepší vlastnosti. Takže když u hráče uvidíte tajemnou zkratku „HSP", znamená to, že výborně hlavičkuje, střílí a přihrává. Manažerská část se téměř vůbec od předchozí verze neliší, pouze tu přibývá možnost přestoupit i do zahraničního klubu.

TO JSOU MI VĚCI ANEB NEBESKÁ HRATELNOST. Jakmile vyběhnete se svým mužstvem na trávník a pustíte se do mače, zjistíte velmi zajímavou skutečnost. Ovládání hráčů a míče bylo tak vylepšeno, že už není problém dělat podobné fórky jako počítač.



Brankáři se konečně uklidnili a jsou o něco lépe průstřelní, stejně jako v reálu. Kouba občas skutečně „čaruje“, ale co *Sensibláci* provedli třeba s Honzou Stejskalem (abych byl přesný - udělali z něj úplnýho blbce), se mi zrovna nezamlouvá. Obrovského oživení se dočkalo



SWOS 95-96 EDITION

90

grafika: 85
animace: 82
hudba: 80
zvuk: 87

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM

Kam se hrabe FIFA Soccer, jedině u SWOSu zažijete maximální zábavu!

'95-'96 Edition

publikum - celý „kotel“ při vsítěné brance vyletí z lavic a začně bouřlivě řvát a mávat vlaječkami v klubových barvách. Stejně tak dávají svou radost najevo i hráči vítěznými gesty. A ještě jedno malé zpestření: na stadion dělníci přimontovali pohyblivé reklamy, tedy ne že by pochodovaly kolem ochozů, ale protáčejí se na nich různé upoutávky. A abych nezapomněl, v levém horním rohu program vypisuje číslo i jméno hráče, který je zrovna u míče.

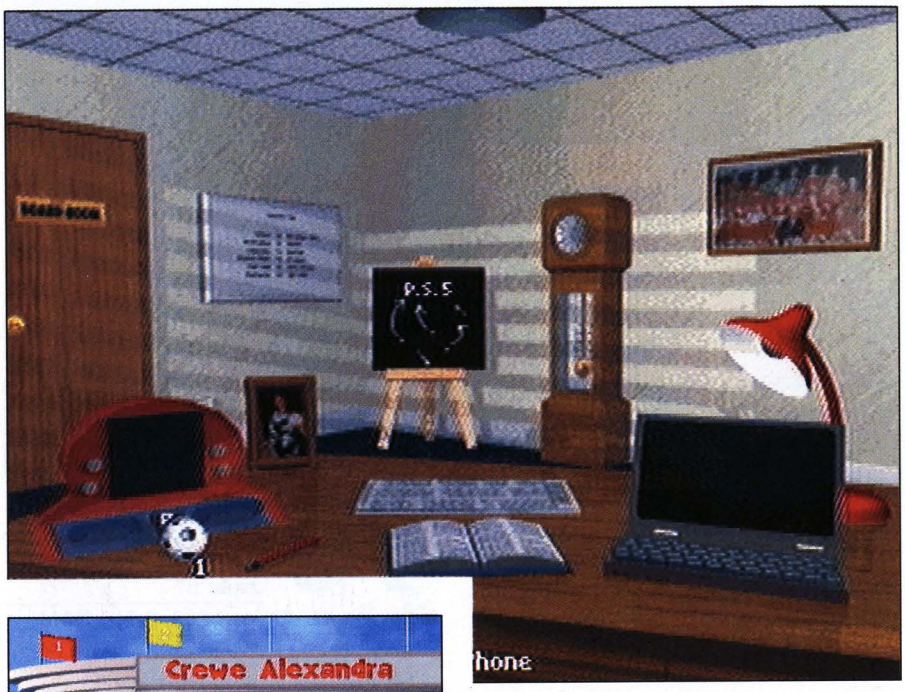
JE TO SKVĚLÝ, ALE I ZÁPORY SE NAJDOU. Ale není jich zas tak moc a všechno jsou to vlastně prkotiny. Highlights (sestřih gólů) po zápase stále nejdou zpomalit, nastavení délky hry se vztahuje pouze k vlastnoručně

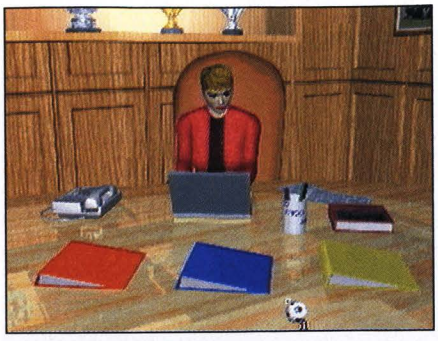
svůj prospěch. A nakonec jsem si nechal mínus, které *Sensible Soccer* provází už od začátku. Ač je hra dosová, nejde nainstalovat na harddisk. Ale co se dá dělat, na to už jsme si zvykli a není to zas taková hrozná nevýhoda, která by *SWOSu* ubírala na kráse.

POSLEDNÍ SLOVO. *Sensible Soccer* se pravděpodobně i ve své čtvrté verzi usadí na předních příčkách oblíbenosti hráčů, protože co do hratelnosti je to skutečně nejlepší fotbálek na počítači. Mimochodem, nedávno jsem viděl na PC počin jedné španělské firmy, pravděpodobně parodii na *SWOS*. Ta hra se jmenuje *Soccer 95* a je skutečně příšerná, ohodnotil bych ji tak devíti procenty. Vážně se na ni neodvažujte ani podívat. Máte přece *SWOS*, tak si ho užívejte plnými joysticky. Plno zábavy a hodně vstřelených gólů přeje **—Joe**

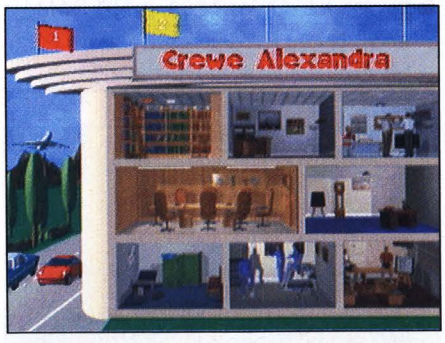
JOSEF KOMÁREK

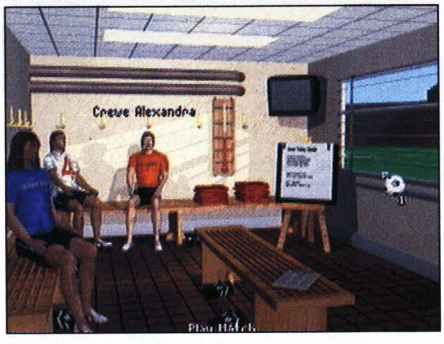
Player Manager 2 Extra





platforma:	Amiga 1200
doporučeno:	A1200, vícekrát FDD
minimum:	Amiga 1200, 2 MB RAM
typ:	strategie
žánr:	fotbalový manažer
počet hráčů:	1 - 4
tvůrce/vydavatel:	Anco/Anco Software
datum vydání:	podzim 1995





Proměna vskutku zázračná: z ošklivého kačátka v krásnou labuť, alespoň po grafické stránce. Takový je rozdíl mezi Player Managerem 2 a jeho „Extra" verzí pro Amigu 1200.

Anco skutečně splnili to, co slíbili, a pro ty jedince, kteří si zakoupili *Player Managera 2* a odeslali registrační kartu, stvořili takový nenápadný update, který hru vyrvává z náruče soudružky nudy a manažerskou funkci tvoří o něco zábavnější. Ale o tom už dále manažer týmu Crewe Alexandra...

KAROTKA PODRUHÉ. Milý tatínku, milá maminko, drazí bratři, sestry, tetové, strýcové, babičky a dědové.

Tak vám zase po půl roce píšu. Mám se moc dobře, s mým týmem Crewe Alexandra jsme se probojovali do první divize celkem snadno, ale tady už to bude docela tvrdá konkurence. Jak už jsem vám psal, chtěl jsem po téhle sezóně odjet do Německa za bratrem Mrkvičkou, protože mě to tu moc nebavilo, ale co se nestalo - bratr přijel za mnou do Anglie. Z doslechu vím, jak je to tam u nich pěkný, když jim to všechno zařizuje firma *Impressions,* ze všech se stali *ultimátní socceroví* manažeři nebo der meistři. Když jsem si Mrkvičkovi postěžoval a on se na vlastní kukadla přesvědčil jak to tu vypadá, docela se naštval. Okamžitě zavolal firmě *Anco,* která to tu má na starosti, nechal si nastoupit personál a všechny hrozně seřval, jak to že se ke mně chovají takhle hnusně a že se s tím okamžitě musí něco udělat. A pak už jsem se nestačil divit, jak to všecko lítalo.

Od *Anco* přijelo několik velikánských stěhovacích vozů, z nich vyskákalo plno stěhováků a jali se přemísťovat všechno z naší staré barabizny do budovy nové, která byla speciálně pro náš klub postavena na hlavní třídě, kde jezdí každý den mnoho aut a okolo prolétávají na nedalekém letišti přistávající oceloví ptáci. Bratr Mrkvička taky nahnal všechny do práce, že prý musí mít stejnou pracovní dobu jako já, protože je nesmysl, abych byl vždycky v celé budově sám. Nevěřili byste, jak to tu rázem všechno ožilo. Konečně se teď můžu na chodbách a v místnostech potkávat se svými spolupracovníky, v pressroomu a u vedení klubu sedí i dvě hezké sekretářky. I moje kancelář byla zvelebena, stěny dostaly barevnější nádech a na stole přibyl videotelefon. Abych měl lepší přehled o všech hráčích, návrháři od *Anco* mi také zpřehlednili všechny statistiky o hráčích. Nyní už v papírech nemusím hledat kdo je obránce a kdo útočník, vše je tu zřetelně zaznamenáno. K tomu mi trenéři týden co týden zapisují svůj názor na vývoj všech hráčů - kdo se zlepšil, kdo zhoršil, kdo nedělá žádné pokroky. A nejen to, sledovat se tu dá i vzestup či pokles jednotlivých hráčových schopností, jako rychlost, ostražitost, kontrola míče a mnohé další. Čas od času se nevyhnu ani nákupu a prodeji hráčů, ještě že mám skauta. Ten mi nejen vyhledá hráče podle zadaných vlastností, ale může i pozorovat jakéhokoliv hráče v kterémkoliv klubu v celé Anglii nebo sledovat výkony celého týmu.

NA KONCI ZMĚN. Tak, bratr Mrkvička odjel zpět do Německa a já zůstal u Crewe Alexandra. Po těch změnách, co tu můj bratr zařídil, se tu cítím daleko lépe. Už tu není taková

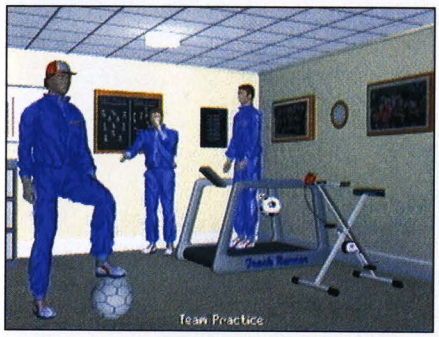
nuda, můžu si popovídat s jakýmkoliv pracovníkem, zalaškovat se sekretářkou, využívat vybavení mé kanceláře daleko více než předtím (laptop, videotelefon), vesele se probírat statistikami hráčů, protože teď se v tom dá daleko líp vyznat. Taky můžu vytvářet při poradě s trenéry a hráči jejich tréninkový program. Zkrátka tu toho můžu vyvádět daleko víc než

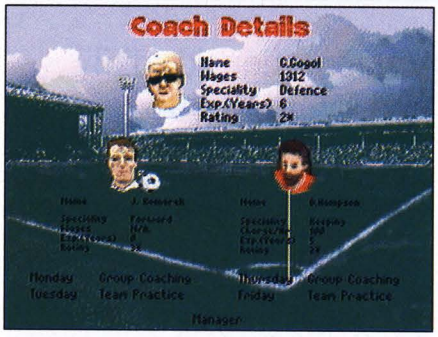
PLAYER MANAGER 2 EXTRA

72

grafika: 80
animace: 45
hudba: -
zvuk: 30

testováno na: A1230/50, 2xFDD, 6 MB RAM





v minulém roce mého působení a to se mi moc líbí. Takže tu zůstanu nejméně ještě jednu sezónu, dokud mě to neomrzí nebo se nenajde jiná pracovní příležitost. S pozdravem váš syn - Karotka

P.S.: Díky za ty krevety s myší omáčkou, to byla mňamka! Holt od maminky...

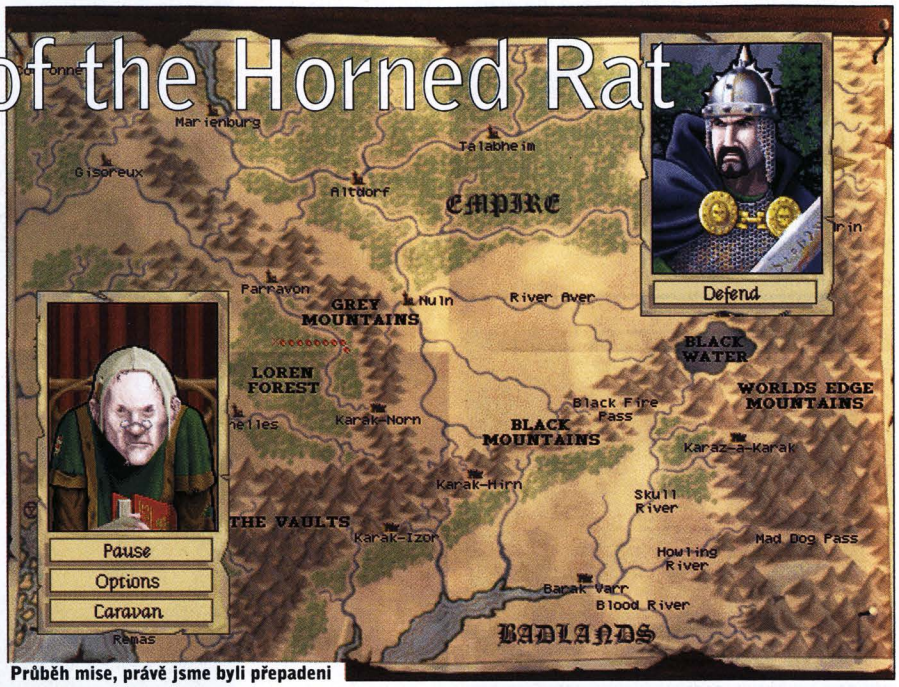
POSLEDNÍ POKEC. Tento update do *Player Managera* přináší pouze kosmetické úpravy grafiky (AGA, renderované postavy) a systému přehledu o hráčích, autoři opět pozapomněli na nějakou hudbu a zvuky (kromě zvuků při zápase), což je vzhledem k počtu disket (4) poněkud zarážející. Jinak se tu prakticky nic nezměnilo. Pokyny hráčům můžete, resp. musíte zadávat až přímo na hřišti, tedy stejně jako v *Ultimate Soccer Managerovi* (stále moje bezkonkurenční manažerská jednička!). I když je updateovaná verze mnohem user-friendlidštější než samotný *PM2*, k dokonalosti a větší zábavě má stále daleko. **—Joe**

SVATOPLUK ŠVEC

Warhammer

Shadow of the Horned Rat

V karavanu s manažerem Dietrichem



Průběh mise, právě jsme byli přepadeni

ANIMACE

Animace z dema a ze hry mají velkou úroveň

platforma: PC-CD
minimum: 486DX4, 8 MB RAM, 18 až 64 MB na HDD, CD, Win 95
typ: bojová strategie
žánr: fantasy
tvůrce: Mindscape ve spolupráci s Games Workshop
producent: Mindscape
datum vydání: zima 1995

ÚVODEM. Stolní hry typu *Warhammer* nebo *Warhammer 40 000* jsou známy po celém světě, u nás hlavně díky firmě *Vision,* která je má ve své nabídce. Jde v podstatě o hru na bitvu, při které se manipuluje na plánku s figurkami bojovníků, používají se kouzla apod. A tak si jednou lidé od *Mindscape* řekli, že by nebylo od věci přenést tuto hru na počítače, kontaktovali firmu *Games Workshop* (tvůrce a majitel práv na *Warhammer)* a výsledkem je dobře vypadající hra pod Windows 95, na které se podílelo kolem pětadvaceti lidí.

INSTALACE, TECHNICKÉ PŘEDPOKLADY. Instalace probíhala bez problémů, na CD je program autorun, který se o vše postará, manuál je na úrovni a poskytne každému dostatek informací pro vlastní hraní, navíc je zpestřen obrázky hlavních postav a bojujících formací v klasickém *Warhammer* stylu. Hra zabere podle typu instalace 18 až 64 Mb na pevném disku a k jejímu spuštění je třeba aspoň 8 MB RAM. K tomu, aby běhala plynule by bylo vhodné vlastnit buďto grafickou kartu, která podporuje 3DR (3D operace podle specifikace 3D Reality Lab - v dnešní době snad jen 3D Blaster nebo nějaká high-endová karta) nebo aspoň Pentium na 90 MHz a rychlou PCI grafickou kartu. Těch 12 až 16 MB paměti by se také hodilo, je to prostě hra, ze které mají hlavně výrobci hardwaru opravdu velkou radost (bez ironie). Pokud ale odhlédneme od těchto více než smělých hardwarových požadavků, vypadá *Warhammer* skutečně na úrovni, a to jak po stránce grafické (640x480x256 barev), tak hudební (MIDI, radil bych spíše general MIDI, navíc tři hezké CD soundtracky).

Válečné figurky ožily pod Windows 95

PŘÍBĚH, HUDBA. Představte si, že jste námezdní žoldnéř s několika jednotkami a nechováte se najímat od různých osob pro rozličné úkoly. Navíc si přimyslete, že se v zemi zrovna ztratil vzácný kouzelný kámen, který padl do rukou Kouzelníka Orků a ten už s ním udělal potřebné věci. Je jen na vás, jestli mu překazíte plány na vyhlazení všech ne-Orků nebo z vás bude loser. Autoři si s příběhem a hlavně doprovodnými kreslenými animacemi dali velkou práci, o čemž vypovídá jejich vysoce nadprůměrná úroveň. To samé platí samozřejmě i o hudbě.

VZHLED, HRATELNOST. Hra se skládá v podstatě ze dvou úrovní. Je to jednak pobyt ve válečném karavanu (něco jako commander vehicle ve *Steel Panterech),* kde se najímají nové jednotky, opravují staré a vybírají mise, jednak vlastní mise, skládající se s teček, ukazujících pohyb vašich jednotek po mapě a bitev, a to je vlastně třetí a hlavní úroveň ve hře. Na průběh bitvy se hráč kouká z 3D pohledu, který může posouvat, zvětšovat a otáčet, takže se může z ptačího pohledu koukat na jakékoliv místo plánku nebo jednotku. Jako velitel udílí klikáním na ikonky rozkazy jednotlivým uskupením, např. střelcům zadává terč palby, jízdě směr útoku, volí útočná kouzla (pokud má v družině

PRŮBĚH BITVY

JEDNOTKY

Ukázka některých jednotek *Warhammeru*

kouzelníky) a řadu dalších činností, tato část hry se řídí přesně pravidly *Warhammeru*. Po zvukové stránce je bitevní vřava doprovázená klasickými výkřiky („faja“, „ritrít“, „krušdéém“, „nou mrrsy“, „za vůdce“ ale chybí), dusotem koní nebo svistem šípů, do čehož hraje vpravdě bojová muzika. Požitek z bitvy je tedy výborný ale současně - přímo úměrný rychlosti procesoru a velikosti paměti. Po eliminaci všech enemíků shrábnete peníze (20 za hlavu a tak), doplníte jednotky a pak už honem do další mise. V některých městech a místech lze najmout nové bojovníky, pomoci kouzelníkovi v nouzi („jste hodní, že jste přispěchali na pomoc, ale já bych na ně stačil sám...“), který se k vám za to připojí, k plnění zvláštních misí vám zadavatel dodá i pár svých jednotek. Jinak se příběh v klidu míru odvíjí až do svého konce a kolem 26 mise dochází k finální bitvě s Orky spolu s jejich šamanem na zeleném draku.

Seřazení jednotek pro pochod

OBTÍŽNOST = JAK NADOPOVAT. Hra má jednu drobnou vadu: po desáté misi už není tak přímočará a jednoduchá. Prostě a stručně: pokud chcete další mise úspěšně hrát, buďto budete muset spoléhat na to, že se vám podaří na začátku bitvy zpanikařit dostatečný počet nepřátel a tím je na chvíli vyřadit z boje, přičemž vám zbude čas na zničení ostatních, nemluvě o tom, že jestli chcete s penězi vystačit, budete muset do bitev občas poslat méně jednotek, než by bylo pro vás zdrávo. Díky tomu, že se v bitvě nedá ukládat pozice, poznáte za chvíli, že se prostě bez dopace neobejdete (obtížnost hry se nedá navolit). K tomu potřebujete textový editor, který umí všechny znaky (nevypustí non ASCII znaky) a který umí prodloužit nebo zkrátit soubor, např. editor od Volkova. Kouknete se do adresáře TEMP, kde jsou uloženy pozice (pozici poznáte podle shody řetězce na začátku souboru s textem, kterým jste pozici pojmenovali). Poté samozřejmě udělejte pro všechny případy záložní kopii tohoto souboru! Vyhledáte jméno jednotky, např.„Grudgebringer Cavalry“. Uvidíte textovou definici jednotky, kde vyhledáte vlastnosti a doplníte podle následujících rad. Proměnná setstats: s_side udává v druhém a třetím

WARHAMMER

83

grafika: 90
animace: 85
hudba: 90
zvuk: 85

testováno na: 486DX4/120, 24MB RAM, 6x CD-ROM,ATI VESA 2MB

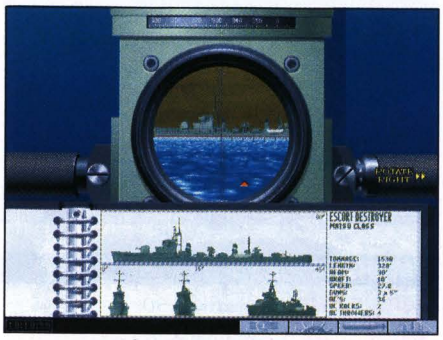
Vcelku kvalitní bitevní simulace podle pravidel *Warhammer*, která chodí plynule až na Pentiích.

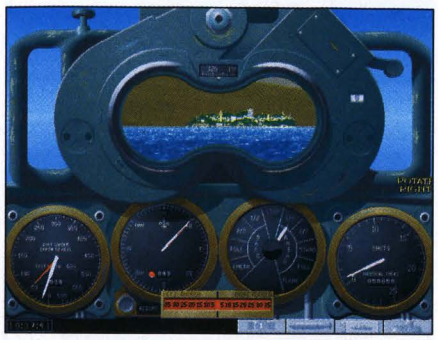
Přehled kouzel jednoho z kouzelníků

čísle maximální a aktuální počet bojovníků v jednotce, u normálních formací doporučuji obě hodnoty na 32, avšak pozor u válečných strojů, tam se musí nechat původní počty. Pokud jste měli v bitvě ztráty, nastavte třetí hodnotu stejně jako druhou a proměnné set:s_calualties (ano, je to calualties, ne casualties !) a set:s_routed na 0. Nedejte se zviklat, pokud vám bude rádce říkat, že máte dokoupit -2 vojáky, klidně kupte. Dejte pozor na jednu důležitou věc : pokud někde nějakou číslici uberete (když calualties nastavíte z 12 na 0), musíte ji zase přidat, nejlépe jako jeden tabelátor, v případě přidání musíte naopak nějaký tabelátor ubrat, jinak vám hra zahlásí při nahrávání pozice chybu 0. Pokud máte málo peněz, nastavte bajt na offsetu 00F1 třeba na 80 hexa.

ZÁVĚR. *Warhammer, Shadow of the hornet rat* je hra, určená pro příznivce válečných tažení a bitev. Je graficky i hudebně profesionálně udělaná, takže pokud máte to Pentium a paměť, připraví vám spoustu hodnotných válečných zážitků a stojí za koupení. V tom případě přeji hodně mrtvých Orků. **—WotaN**

Silent Hunter





platforma:	PC-CD
minimum:	486 DX2/66, 8 MB RAM, ds CD
typ:	simulátor
žánr:	ponorka
tvůrce:	SSI
distributor:	Mindscape
datum vydání:	duben '96

TOMÁŠ JUNGWIRTH

Už jsem u monitoru nebyl dlouho napjatý, už jsem se dlouho nebál. Když jsem dlouze pozoroval přibližující se letadlovou loď, nevěřil jsem, že takováto mohutná loď se vůbec může potopit. Zatím nic nenasvědčovalo tomu, že by o mně věděli. Zmírnil jsem rychlost, vysunul periskop a posléze přepnul na tichý chod. Na poslední chvíli jsem na radaru zaregistroval doprovodný konvoj. Dva lehké křižníky a jedna minolovka. Zastavil jsem a čekal. Křižníky neslyšně projely, tak, aby každý kryl bok letadlové lodi. Jely ale dost rychle, a proto jsem za chvilku pozoroval odkrytý pravý bok lodi. Vzdálenost 1450 yardů. Nastavil jsem torpédo a vypálil hned dvě. Nemohla minout. První jen načechralo předek lodi, ale po druhém se loď zlomila a zvolna klouzala pod hladinu. Minolovka to pomalu, ale jistě začala točit k teoretickému nepříteli - ke mně. Křižníky taky znejistěly a začaly se točit. Periskop jsem měl dávno dole a pěkně rychle klesal...100...150..200 stop. Čekal jsem. Sonar bláznil. Až jsem uslyšel dlouho očekávané šplouchnutí a druhé a další... Mráz po zádech a lok pod jazyk. Tlumené výbuchy mnou otřásly a způsobily jen malé porušení tlakové pumpy a předních torpédometů. Zvolna jsem nahodil zpětný chod a poslušně odcouval. Po půlhodince vzaly baterie za své a já musel na vzduch. Opatrně jsem se vynořoval, až dosáhl periskop nad hladinu. Lodě stále ještě prohledávají oblast mého předešlého působení. Už byly však hodně daleko, proto jsem zariskoval a vynořil se. Nahodil plnou a spokojeně odplul do klidnějších krajin.

Ne, že by takto měla probíhat klasická mise v ponorce, či takto opravdu probíhá, já jsem ji zažil u simulátoru *Silent Hunter* od *SSI*. V roli tichého lovce se v Pacifiku brouzdám a ničím vše japonské. Vyjedu z přístavu v Manile a za několik dní se vracím se zářezy na boku. Samozřejmě, ne vždy.

SIMULÁTORY PONOREK mají většinou jedno společné. A to je velká řídící kabina. Tento není výjimkou. Z přehledné kabiny se jednoduše dostanete na jednotlivá stanoviště. Některé vůbec neodpovídají skutečnosti např. periskop, který je ve skutečnosti umístěn v kóji nad řídícím centrem. Každé stanoviště má alespoň jeden budík. Zajímavé tvrzení, ale budíky jsou tady provedené skvěle. Pěkné ručičky a vystínované okraje - prostě paráda. Ale je pravda, že budíky hru dobrou hru nedělají. No o tom by se dalo polemizovat. O tom někdy příště. V zásadě nečekejte žádné moderní Polarisy, ale klasické plovoucí rakve s budíky. Odpalovna torpéd, to je typický případ budíků. Polovinu nich můžete nastavovat a opravovat. Rychlost torpéda, a hloubku, v které poplave. Budíky visí také na stěně u stanoviště, které se jmenuje příznačným názvem budíkovna. Zde sídlí ponorkovník, nebo-li kormidelník ponorky, zase budíky a spousta nastavení. No řekněte samé nepotřebné věci - hloubka, rychlost, motory a tak. Nejvíce se mi líbilo stanoviště u důstojníka přes Status. Na hezky vykresleném obrázku je celá ponorka rozdělena na jednotlivé části a ukazuje poškození v nich a čas potřebný na opravu. V řídícím centru si můžete libovolně stáhnout periskop a rozhlížet se do dáli. Samozřejmě v potřebné hloubce.

MISE jsou k dispozici v přehledném uspořádání. Honba na konvoj a jednotlivé lodě, nebo jen patrola po moři. K dispozici jsou také historické mise, v kterých různí velcí i malí kapitáni dokázali potopit různé lodě. Nastavení, které zcela fatálně ovlivní průběh, ale také zábavu při hře, je Realism. Věřte, nebo ne, ale jde nafouknout až na 115%. A pak už to začíná být legrace. Nepřátelé -jak jinak než volba ELITE - elitní mariňáci se opravdu činí a od vás budou vyžadovat železné nervy a trpělivost. Takovou menší kompenzací je i nastavení zkušenosti vaší posádky a ze začátku to bez nastavení ELITE taktéž nelze. No jde, ale musíte se hodně snažit.

GRAFIKA je velmi slušná a to jediné co mi zde chybí jsou vlny, jako třeba v *Magic Carpetu* nebo u ponorek od *Dynamixu*. Ale taková malá chybička, která je jenom malou vadou na kráse, se během boje stejně jeví jako zbytečná. A navíc se loď při rozbouřeném moři houpe. Vnitřek je proveden v SVGA a i exteriéry jsou v SVGA. Vše je prostě v SVGA.

ZVUK. Během boje se line z reproduktorů celkem realistický zvuk a především v blízkosti lodí se nepříjemně ozývá sonar. A ten ve vás vyvolá tu atmosféru a nepříjemný pocit přítomnosti boje. Zkráceně - občas jsem se bál.

Silent Hunter není to nejlepší, co lze okolo ponorky vymyslet a vytvořit, ale nabízí příjemnou zábavu a opravdu strhující situace. Jednoduše se ovládá a i bez jakékoliv znalosti ponorky a vše co s tím souvisí a dokonce i neplavci si spokojeně mohou zahrát *Silent Huntera* od *SSI*. **—TJoker**

SILENT HUNTER

76

grafika:	80
animace:	68
hudba:	-
zvuk:	89

testováno na: Pentium 133, 16 MB RAM, qs CD

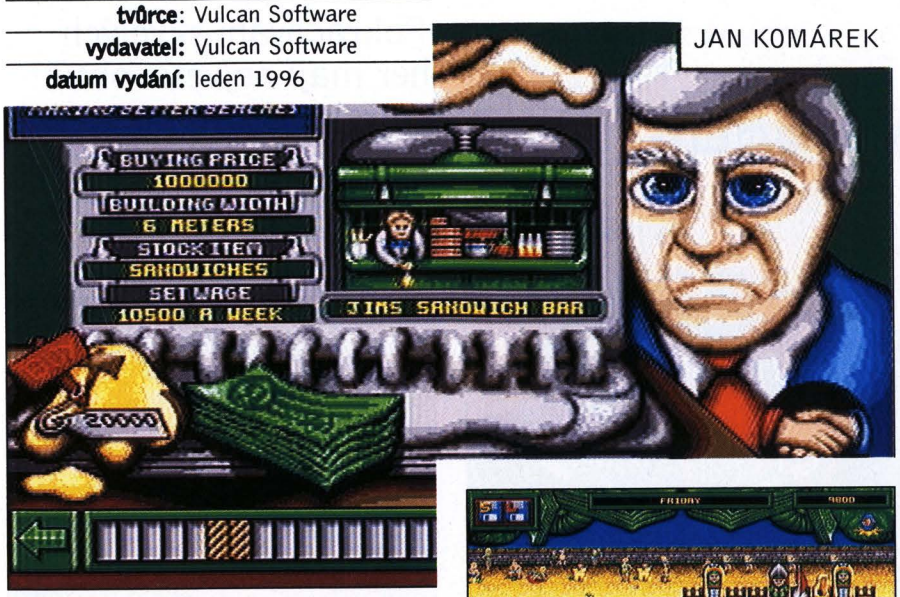
pro: zvuky, realistické **proti:** jednoduchý průběh kariéry

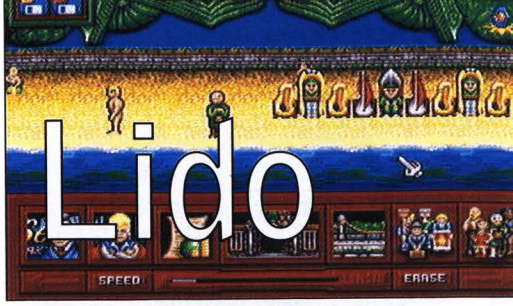
Silent Hunter nabízí zábavu na několik dní. Kdyby měl lépe promyšlené a dodělané mise (zvláště v kariéře), rozhodně by patřil mezi (nej)lepší.

platforma: Amiga 1200
doporučeno: Amiga 1200, HD
minimum: A500, 1 MB
typ: strategie
žánr: obchodní
tvůrce: Vulcan Software
vydavatel: Vulcan Software
datum vydání: leden 1996

Hillsea Lido

JAN KOMÁREK





HILLSEA LIDO

63

grafika: 69
animace: 50
hudba: 35
zvuk: 20

testováno na: A1230/50, 6 MB RAM, HDD

ZAČÍNÁME PODNIKAT. Cítíte se být úspěšný v práci? Chcete dosáhnout ještě více? Pak neváhejte ani vteřinu, naše agentura *Sea Dreams* vám nabízí místo, o kterém jste dlouhá léta snili. Staňte se manažerem přímořské oblasti našeho městečka! Budete spravovat místní pláž a promenádu a starat se o zábavu pro místní návštěvníky i turisty z celého světa! No nezní to božsky?

Necháte-li se zlákat takovýmihle reklamními žvásty, už pro vás není úniku a musíte si *Hillsea Lido* zahrát. Autorská firma *Vulcan Software* se vždycky vytasí s něčím aspoň trochu originálním (např. dvoudílná *Valhalla* nebo naposledy *Time Keepers).* Viděli jsme sice již mnoho manažerských her, ale snad v žádné z nich se nám nepoštěstilo starat se o chod letní prázdninové pláže kdesi v Anglii. Ačkoliv jeden podobný nápad už tu byl, ale o tom až později. Teď rychle do práce, turisti již netrpělivě čekají na vaše služby.

BAVÍME LIDI. Jak dobře víte, každý začátek je těžký, a proto vám zatím v kapse cinká jen pár desítek tisíc liber, s nimiž máte zvelebit zdejší úplně opuštěné resorty. Několik lidí se občas přijde podívat na promenádu, což je nábřeží, z něhož je krásný výhled na moře a okolí. Zato pláž je ještě docela mrtvá. Takže co dělat? Jednoduše si zajdete do kanceláře známé agentury *Sea Dreams.* Přivítá vás seriózní obchodník s vražedným pohledem (ještě ke všemu na člověka škodolibě mrká), dá vám k nahlédnutí svůj katalog a vy z něj vyberete, co bude pro turistu dobré. Můžete si nechat postavit všelijaké druhy stánků (někde prodávají zmrzlinu, jinde ryby...), obchůdků a budek, které využijete hlavně na promenádě. Po plážích už běhají šílenci, chtějící si zasurfovat nebo jen zaplavat v moři, takže pro ně zase vystavíte půjčovny serfů, nafukovacích kol, člunů a zařídíte jim i mnoho jiných služeb. Máte vybráno? Fajn, teď už jen zvolíte oblast

Pozór, začíná další turistická sezóna!

a přesné umístění pro váš stánek. Co nevidět přijede na pláž firemní dodávka, z ní vyskočí několik chlápků a už se začínají rojit první hladovci, čekající na dokončení vaší první historické budky s občerstvením. Zásoby pro všechny vaše obchůdky dodává jistá tvrdá obchodnice, té to ale očividně velkou radost nedělá.

Za nějakou dobu bude celá oblast natolik zamořená, že bude nutně potřeba přikoupit další území, na které budete moci prsknout další stánek a oblbovat lidi svými nanuky a buřty. Pro další informace si necháte od banky vyjet záznam o všech svých posledních platbách, nebo si prohlédnete seznam svých zaměstnanců (to aby jeden čučel pořád do manuálu - ve hře není popsané, co má každý z nich za úkol). A takhle to jde celý týden, každou sobotu večer však čeká na všechny návštěvníky vámi uspořádaná šou v místním kabaretu. Záleží jen na vás, jaké baviče pro tu příležitost objednáte, jaké nasadíte vstupné a tím pádem kolik dorazí diváků.

NUDÍME LIDI. Podniky, o které veřejnost nejeví zájem, většinou zkrachují (pokud náhodou neperou špinavé prašule). I vy se tedy musíte setsakra snažit, aby turisté měli stále zájem o vaše služby. V jednom speciálním menu se dozvíte, kolik návštěvníků okupuje pláž a kolik jich korzuje promenádou, ale hlavně to nejdůležitější, a to jak jsou s vámi spokojeni. Také to chce pozorně naslouchat jejich názorům a požadavkům, jak si představují vylepšení vašeho odpočinkového centra. A velkou oblíbenost si určitě zajistíte tím, že udržíte ceny občerstvení a služeb na únosné míře. Řeknu vám, není to moc hřejivý pocit, když sledujete ty ubohé malé lidičky, ženoucí se radostně k nové půjčovně serfů a kteří pak zamračeně odcházejí a něco si výhružně mručí pod fousy. Nic jiného je nedokáže tak rozladit jako o 10 liber přemrštěná cena...

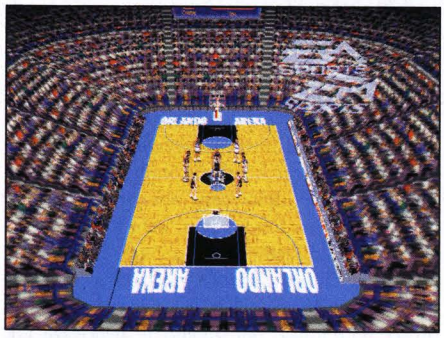
BANKROT?! Celé podnikání je vyvedeno ve slušné, ale rozhodně nijak převratné grafice (mimochodem, tahle grafika už je v současnosti úplnou vizitkou *Vulcan Software).* Hudba není nic extra, zvuků si snad vůbec neužijete, takže nezbývá než přitahat si domů na hraní kupu CDček a kazet a pěkně přebírat jednu po druhé. Jestli si tuhle hru zakoupíte, nebude to zisk, ale ani úplná ztráta. Něco takového jsme již prožili u *Theme Parku,* což byla strategie námětem podobná, ale nejen dle mého názoru byla o něco zábavnější a víc jste si u ní užili. *Hillsea Lido* je i po několika (herních) týdnech pořád to samé bez jakýchkoliv mozek osvěžujících novinek. Ale obchodní strategie je to nadmíru solidní, jednoduchá k pochopení i ovládání a fandům žánru udělá na pár opravdových dnů, a možná i déle, radost. **—Honza**

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC Pentium/100, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 486/66, 8 MB RAM, ds CD
typ:	sport
žánr:	basketbal
počet hráčů:	1-4
producent:	EA Sports
distributor:	Electronic Arts
datum vydání:	březen 1996

NBA Live '96

TOMÁŠ SMOLÍK

Pokračování skvělých her mají největší obtíž v překonání stínu svého předchůdce. Tato hra se s ním vypořádala jen tak tak.

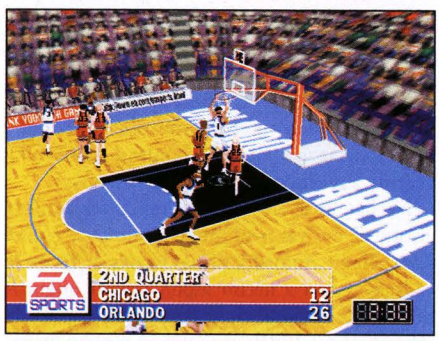


Efektní úvod zápasu. Diváci jsou z toho úplně přilepeni k sedadlům.

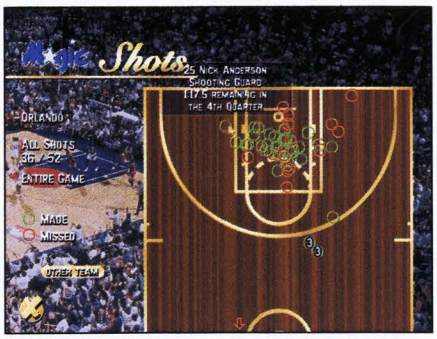
Kdybych vám řekl, že jsem se na *NBA Live'96* netěšil jako na nějakou tu neplánovanou akci v „eRku", tak bych kecal. První hra ze série *NBA Live* totiž vyvolala neobyčejný ohlas. Nejvíc jsem z ní byl mimo asi já, ale ani ostatní nezaháleli v nadšení (dokonce i simulátor TJoker, o Balíkovi a Ňéňovi nemluvě). Nejenže obsahovala kompletní soupisky všech týmů z NBA a i fotografie všech hráčů, ale hlavně byla mimořádně hratelná. K tomu přispěly velkou měrou skvělé animace basketbalistů, zejména jejich smečařských parádiček. Prostě to bylo nejlepší počítačové provedení sportu a basta.

EA SPORTS. Od té doby ale programátoři od *EA Sports,* divize *Electronic Arts,* nezaháleli a vytvořili nejlepší hokej *(NHL Hockey'96)* a fotbal *(FIFA Soccer'96).* Mě pak už nezbylo než netrpělivě čekat na snad nejlepší basket. Sice jsem netušil co by ještě mohli vylepšit, možná tak hranatost hráčů, ale to bylo jedno. Teď už jsem dostatečně testnul *NBA Live'96* a můžu proto směle prohlásit, že nejlepší basket to není. Svého předchůdce prostě nepřekonal, za což vděčí zejména malému počtu změn.

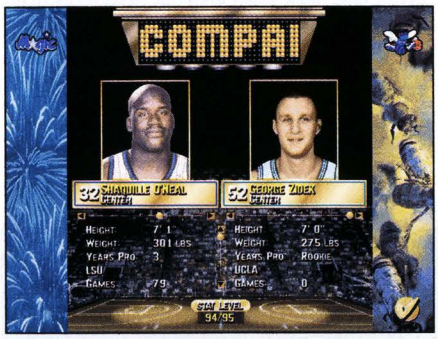
NOVINKY. Na začátku vás přivítá nové video, opět plné sestřihů ukázkových akcí těch nejlepších basketbalistů. Nutnou změnou bylo přidání dvou nových týmů (Toronto Raptors a Vancouver Grizzlies) a aktualizování sestav. V dresu Charlotte Hornets proto máte možnost vidět našeho jediného zástupce v NBA Jiřího Zídka. Příznivci Chicago Bulls zase uvítají ve svém týmů nejlepšího doskakovače Dennise Rodmana, který má opět v každém zápase jinou barvu vlasů. To ovšem těm samým fandům nezabrání, aby si nestěžovali na nepřítomnost fenomenálního Michaela Jordana. Stejně tak nepotěší ani nepřítomnost Ervina „Magica" Johnsona či Charlese Barkleye. Možná to je způsobeno smlouvami těchto hráčů s jinou firmou, ale možná taky ne. Potěšit vás může možnost editovatelnosti sestav všech týmů či vytvoření si vlastního hráče, včetně výšky, barvy pleti, čísla dresu, úspěšnosti při blocích, trojkách či šestkách atd. Poslední předzápasovou změnou je možnost přeskočení úvodních keců, takže můžete hned hrát. Jinak vše zůstalo při starém, opět lze měnit pravidla, délku utkání, obtížnost, hrát celou sezónu či jen jeden zápas, měnit hráče, hrát až ve čtyřech (i když ne po síti či modemu) atd.



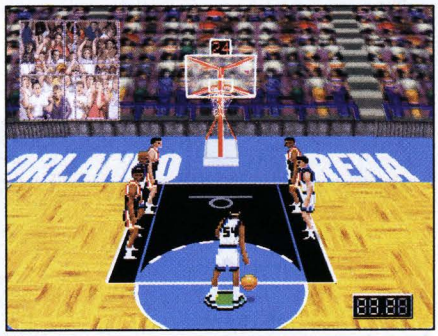
ZÁPAS. Nyní se musím zmínit o technologii *Virtua Stadium,* která je zde použita. Stejně jako u *NHL'96* a *FIFA'96* i zde můžete během zápasu přepínat mezi několika kamerami, takže se na utkání můžete dívat shora, z boku od základní čáry, z míst kde sedí tisk apod. To samé platí i o opakovaných záznamech, kde si můžete povedené smeče vychutnat i z pohledu přímo od koše, škoda jen že zde opět chybí možnost ukládání takovýchto akcí na disk. A stejně jako u výše zmíněných sportů i zde utkání začíná efektním nájezdem kamery od stropu spirálou až do zvoleného pohledu. Jediným výraznějším rozdílem při hře je lehká změna při šestkách a vylepšené doskakování a blokování. Což jednak znamená, že při střelbě musíte mít alespoň trochu prostoru, jinak většinou dostanete pěknou „čepici" a jednak při doskakování se hráči pokouší míč do koše rovnou doklepnout. Hratelnosti to možná ještě přidalo, takže se při hře opět budete skvěle bavit. V poločase je vám navíc položena otázka z historie i současnosti NBA, odpověď se dozvíte v přestávce po třetí čtvrtině. Při oddechovému času si můžete prohlédnout nové i staré statistiky či nově editovat vaší taktiku, kdy lze

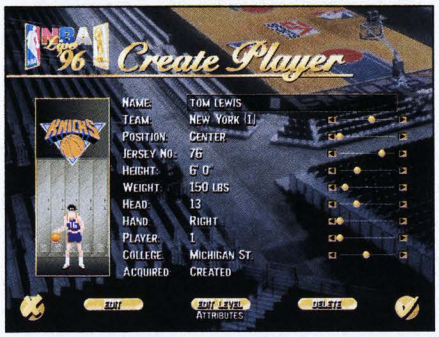


Zajímavý přehled všech střeleckých pokusů, včetně informací o střelci a času hodu (zelená kolečka jsou pokusy úspěšné).



Já vím, že to srovnání není zrovna férové, ale já chtěl jen ukázat, že tu „Big George" opravdu je.





Až na tu universitu jsem to celej já.

jednoduše rozmisťovat všechny hráče a ukládat jim pokyny. Okolí hrací plochy je tentokrát úplně zahlceno reklamami, které se dokonce během zápasu mění.

NENÍ SVGA JAKO SVGA. Celá hra je sice provedena v rozlišení 640x480, včetně všech menu, fotografií, okolí hřiště i palubovky samé, ale hráči zůstali stále stejně hranatí a stále stejně dvojrozměrní. Díky některým detailnějším pohledům je to ale ještě víc patrné než minule. Což je vzhledem k letošním hokejům a fotbalům krok zpátky. Ale i tak hra není na plné detaily úplně plynulá, mám prostě „pomalý" počítač. Rozhodčí jsou stále stejně málomluvní a hudba mi přijde méně dravá než posledně. Stále je to ale samozřejmě skvěle hratelné a nad většinou ostatních sportů vysoko vyčuhuje. Ale těch rozdílů oproti minulé „enbíej" je zde málo a zkrátka jsem toho čekal trochu víc. Pokud máte doma již *NBA Live'95*, tato hra vám toho moc nového nenabídne. Pokud doma ale žádný basket nemáte, sáhněte rovnou po *NBA Live'96*. —**Lewis**

NBA LIVE'96

86

grafika: 85
animace: 92
hudba: 81
zvuk: 84

testováno na: PC Pentium/75, 8 MB RAM, qs CD, SB.

pro: editovatelnost, více kamer **proti:** absence několika hvězd, nemůžete si uložit opakované záznamy

Stále skvělý basket, ale s málo změnami. Mohlo to být o dost lepší.

ZIMA COMPUTER

odd. SCANNERS SOFTWARE
výroba českých her na PC

Hledá externí spolupracovníky pro výrobu a vývoj českých her na PC.

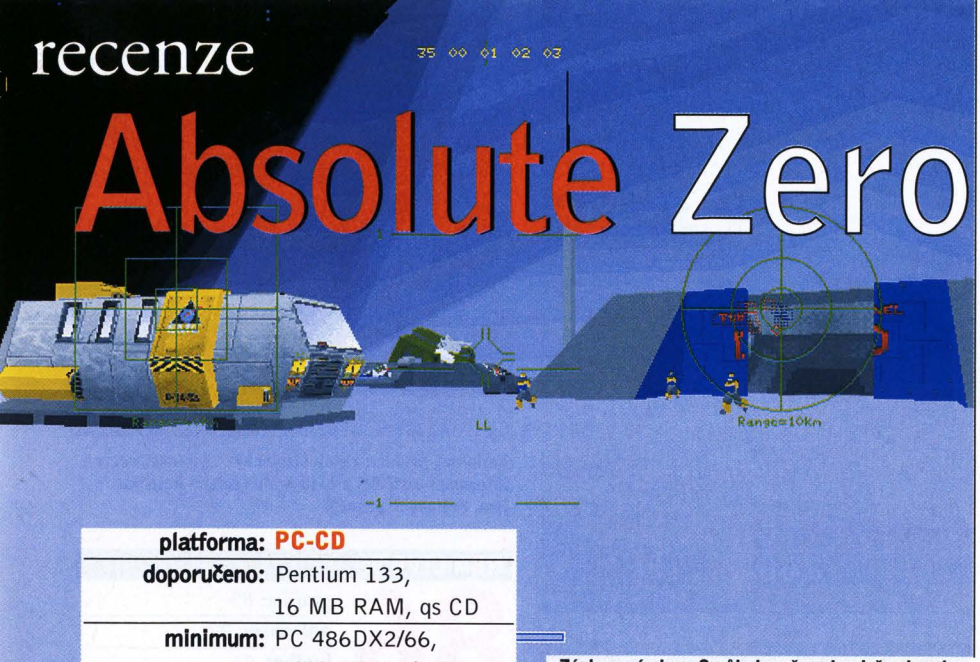
- programátory v programech Pascal, C, Assembler
- grafiky, počítačová kresba, 3D studio, kresba na papír apd.
- animátory
- scénáristy všech žánrů
- výroba zvuků a zvukových efektů

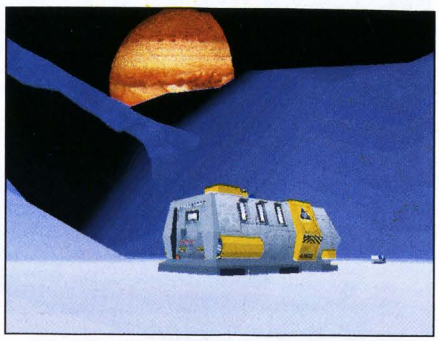
Nabízíme distribuci i již hotových her v čechách i v zahraničí .

Informace na tel:
02 / 68 85 480 ; 02 / 612 22 372 p. Smíšek

Kontaktní adresa : SCANNERS SOFTWARE
Neužil Pavel
Písečná 456 / 9
Praha 8 , 182 00

Absolute Zero





„Jeden z jednoho možných venkovních pohledů na vozidlo, jehož dělovou věž ovládáte. Zajímavé, že z toho, co jsem nejprve chránil, teď střílím. Kdybych z toho mohl střílet před tím, nemusel by to nikdo chránit. Aspoň doufám."

Aneb malé, velké překvapení od Domarku.

platforma:	PC-CD
doporučeno:	Pentium 133, 16 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 486DX2/66, 8 MB RAM, ds CD
typ:	simulátor
žánr:	sci-fi
tvůrce:	Domark
distributor:	Domark

„Záchranná akce. Smůla jen, že asi o dvě sekundy později bylo toto vozidlo na kusy a ta akce byla v pr....čicích. Tedy smůla pro mě."

PETR SLOVÁČEK

„Ano, i takto se můžete ze svého "kokpitu„ dívat. Je to jen podle mého soudu trochu nepřehledné. Všimněte si, že letím, což znamená, že už nejméně tři vozidla můžete skutečně ovládat. Tři z patnácti je už přece dost slušný výkon, ne?"

Poslední dobou mám stále častěji pocit, že vytvořit opravdu dobrou trojrozměrnou střílečku není vůbec jednoduché. Ne že by chyběla snaha toho dosáhnout, ale výsledek většinou nestojí za nic. Byl jsem tedy zvědav, jak dopadla nová hra tohoto typu od firmy *Domark*, kterou její autoři pojmenovali *Absolute Zero*. Název to jistě zajímavý, ale s hrou poměrně málo související. Nakonec, ale jaká jména si mají výrobci stále vymýšlet, že jo.

TEDY TU BUDOUCNOST NÁM NEPŘEJI... Děj se *Absolute Zero* se odehrává (jak taky jinak) v daleké budoucnosti, kdy již lidstvo překročilo hranice své rodné planety a vydalo se na nelehkou cestu do vesmíru. Jednou z nejdůležitějších planet naší galaxie se stal Jupiter a jeho čtyři měsíce Europa, Ganymede, Callisto a Io. Právě na těchto oběžnicích proběhly první pokusy o kolonizaci, které dopadly, k úlevě všech, úspěšně. První obyvatelé se brzy vydali vstříc novým planetám. Jejich radost z nového života kazila jen poměrně častá zemětřesení. Původcem těchto strastí, jak vědci brzy zjistili, byla planeta Jupiter. Všem bylo jasné, že ke zlepšení nedojde a tak se lidé museli přizpůsobit. Vytvořili záchranné čety a různá jistící a varovná zařízení. Člověk se nakonec zvykne na všechno a tak po několika letech obyvatelé brali zemětřesení jako běžný jev. S postupem času došlo k rozvoji jednotlivých planet a Europa se brzy stala nejvyspělejší kolonií, díky bohatým ložiskům nerostných surovin. Nový svět usnul v blažené spokojenosti s výsledky, kterých za posledních sto let dosáhl. Nic však netrvá věčně a tak lidé byli brzy vytrženi ze své nečinnosti poplašnými zprávami šířícími se ze všech koutů galaxie. Zprvu se všichni domnívali, že jde pouze o návrat již dříve diskutovaného fenoménu, ale po té, co se výskyt neznámých těles neomezil, všem došlo, že časté téma sci-fi autorů, se stává skutečností. Kolem všech „lidských" planet neustále prolétávaly cizí lodě, které brzy bez varování přešly k útoku. Lidem nezbylo, než se bránit.

SLIBY, CHYBY... Asi se vám již někdy stalo, že vás někdo podvedl nebo vám slíbil něco, co nesplnil. Je to jev mezi lidmi tak obvyklý, že se s ním možná setkáváte denně. Nejinak tomu bylo s hrou *Absolute Zero*. Ne, že bych již na to nebyl zvyklý, přece jen se v tomto průmyslu pohybuji již dlouho, ale v takové míře jsem to nečekal. Hra nabízí celkem třicet poměrně hodně

„Nemohl jsem si pomoct, ale já to sem prostě musel dát. Menu, které vás bude ve hře otravovat skoro na každém kroku. Je prý vytvořené na Siliconech. Zajímalo by mě jak dlouho těm mašinkám takový zázrak trval. A pozor, dokonce se to hejbe!"

těžkých misí, ve kterých byste měli ovládat patnáct různých vozidel (zda-li je to pravda nevím,

ABSOLUTE ZERO

62

grafika: 82
animace: 05
hudba: 20
zvuk: 30

testováno: PC 486DX4/100, 8 MB RAM, ts CD

pro: většinou velmi podařená grafika, pokud na to máte potřebný výkon, **proti:** spousta chyb, pořád to padá, nuda, příliš velká obtížnost

speciality: Majitelé Gravisů musí sami překopírovat z CD-čka driver ultra.mdi, jinak se hra nespustí. Holt dodělej, dorob si sám....

neměl jsem čas ani sílu to dotáhnout do konce). Když říkám těžkých, myslím tím skutečně pravý význam tohoto slova, jelikož například první misi, která bývá většinou jen pro zahřátí a jakéhosi vpravení do děje, jsem procházel něco kolem pěti hodin čistého času. Takže pokud se rozhodnete *Absolute Zero* hrát, budete to dělat rozhodně dlouho. Veškeré vaše počínání v jednotlivých úkolech lze rozdělit do dvou skupin. Do první bych zařadil mise ve vzduchu a do druhé ty na zemi. První skupina je zajímavější, jelikož máte poměrně velkou svobodu. Můžete letět kam chcete a úkol tedy splnit podle svého (pokud vás hra nechá). S druhou skupinou již tolik zábavy neužijete, jelikož vozidlo řídí někdo jiný a vy pouze ovládáte lasery či kulomety. Hra se pak zvrhne v bohapustou střílečku, kdy se pouze rozhlížíte po obloze a zaměřujete jednotlivé cíle.

PĚKNÝ VZHLED NENÍ VŠE. Po technické stránce *Absolute Zero* nestojí za moc. Grafika je sice většinou strhující, jak můžete sami posoudit s okolních obrázků, ale pokud na to nemáte potřebný výkon, máte smůlu. To co vidíte tady někde kolem, stejně budete muset vypnout. Navíc vás neustále ruší různé chyby, které autoři asi nestačili odstranit. Když pominu to, že hra neustále padala, nejvíc mi asi vadilo, že nedokázala ani kloudně podporovat Gravise. Veškeré briefingy probíhaly asi takto: „TTTvvvým úkolllemmm je zneškkkkkodnit co nnnnejvětší počet nepřátttellllll." Nejprve jsem myslel, že se jedná o jakési echo, ale když takhle hrozně zněly i výstřely, došlo mi, že jsem se mýlil. Navíc místo slibovaných CD tracků hru doprovází obyčejná, průměrná MIDI hudba, která i když zvolíte nejnižší hlasitost, dokonale přehluší všechny zvuky a komentáře.

SNAD AUTOŘI PROHLÉDNOU, AŽ PŘEPOČÍTAJÍ VÝPLATY... Ještě teď mi nad spoustou chyb a planých slibů zůstává rozum stát. Doufám, že *Domark* nemá žádné Game Testery. Jestli ano, zbytečně utrácí své peníze, protože v tomto případě odvedli mizernou práci. Věřte, že pokud budete chtít tento nedodělaný pokus o trojrozměrnou střílečku hrát, budete muset neustále zatínat nad něčím zuby. A to není pro váš chrup zdravé. —**Twyn**

CENA NENÍ VŠE. JEN 99%

HRY - PC CDROM

A10 - SULENT THUNDER	1649
ABUSE	1449
ALIEN LEGACY	899
APACHE LONGBOW	999
ARCADE POOL / OVERDRIVE	799
ASSAULT RINGS	1549
ATF	1699
BAD MOJO	1699
BATTLEFROUNDS: ARDENNES	1549
BATTLE ISLE 3	1499
BIG RED RACING	1449
BLOODWINGS	799
BRICKS, BLOCKS & CLOCKS	999
BUREAU 17	749
CANNON FODDER / STEEL SKY	849
CD4	699
CHRONOMASTER	1499
CIVILIZATION 2000	1549
COLONIZATION	1349
COMMAND & CONQUER	1599
COMMANDER BLOOD	599
CYBERBYKES	849
CYBERIA 2	1699
CYBERMAGE	1549
CYCLONES	849
DARK FORCES	1749
DESCENT 2	1549
DESERT STRIKE/JUNGLE STRIKE	899
DESTRUCTION DERBY	1649
DISCWORLD	849
DOOM 2	1799
DR. DRAGO	649
DREAM WEB	699
DUNGEON KEEPER	1649
EARTHSIEGE 2	1649
EARTHWORM JIM	1299
EARTHWORM JIM 2	1649
ECCO THE DOLPHIN	1199
EF2000	1699
ELITE 2 FRONTIER	499
FANTASY GENERAL	1549
FIFA 96	1549
FLIGHT UNLIMITED	1749
FRANKENSTEIN	1699
GABRIEL KNIGHT 2	1649
HELL	749
HEXEN	1599
INCA COLLECTION	849
INDYCAR RACING 2	1349
JAZZJACK RABBIT	999
JOHNY BAZOOKATONE	1499
JURRASIC PARK	599
KINGS QUEST 7	949
LAURA BOW 2	799
LEMMINGS 1 + 2	649
LEMMINGS + OH NO MORE LEMM.	649
LITTLE BIG ADVENTURE	1649
LITIL DIVIL	699
LOTUS 3	449
MAGIC CARPET 2	1549
MANIC KARTS	849
MARINE FIGHTERS	849
MECHWARRIOR 2 DATA DISK	999
MEGARACE	749
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	489
MICRO MACHINES 2	1499
MORTAL KOMBAT 2	799
MORTAL KOMBAT 3	1499
MYST	799
NBA 96	1649
NEED FOR SPEED	1549
NHL HOCKEY 93	489
NHL HOCKEY 96	1549
NOCTROPOLIS	489
OPERATION BODYCOUNT	599
PGA TOUR 96	1549
PHANTASMAGORIA	1649
PINBALL DREAMS DELUXE	1349
PITFALL	1549
POPULOUS 2 / POWERMONGER	489
PRIVATEER	489
QUARANTINE 2 ROAD WARRIOR	849
RAYMAN	1349
REUNION	749
SCREAMER	1199
SEA LEGENDS	1499
SEA WOLF	489
SEAL TEAM	489
SHANNARA	1449
SHELOCK HOLMES 2	699
SHIVERS	1399
SHOCKWAVE ASSAULT	1549
SIM ISLE	1599
SIM TOWN	1499
SLIPSTREAM 5000	1349
SPACE HULK	489
SPYCRAFT: THE GRAT GAME	1649
STARDUST SUPER EDITION	599
STAR TREK: A FINAL UNITY	1649
STONEKEEP	1699
STRIKE COMMANDER	489
SUPER KARTS	1399
SYNDICATE	489
SYNDICATE / UFO	999
SYSTEM SHOCK	489
TES: DAGGERFALL	1349
THIS MEANS WAR!	1499
TILT!	1299
THE DIG	1599
TRACK ATTACK	1549
TOP GUN	1499
VIRTUAL CHESS	949
VIRTUAL KARTS	1399
WARCRAFT 2	1499
WARHAMMER	1499
WARRIORS	1499
WIPEOUT	1599
WING COMMANDER 4	1999
WORMS	1299
WORLD RALLY FEVER	1249
ZOOL 2	649
WORMS	1299
WORLD RALLY FEVER	1249
ZOOL 2	649
ZORK NEMESIS	1699

CD-ROM SADA UNIVERSE

ADULT GIF PICS VOL .1 299
Soubor 4000 kvalitních erotických obrázků

ADULT GIF PICS VOL. 2 299
Další 4000 obrázků z oblasti erotiky

APOGEE COLLECTORS 299
Většina her vydaných firmou APOGEE

300 GAMES FOR WINDOWS 299
Kolekce 300 her pro Windows 3.x

GIFS 299
COLOR PCX IMAGES 299
Obsahuje přes 1700 kvalitních obrázků

DOOM ADDONS 299
Levely, editory, zvuky, cheaty pro DOOM 1

DOOM 2 ADDONS 299
1500 nových levelů, utility, editory pro DOOM 2

GAMES & EDUCATION 299
Soubor 1000 nejlepších her a desítek zdělávacích programů

MONO PCX CLIPART 299
12000 černobílých obrázků pro Vaše PCčko

MUSIC & GRAPHICS 299
Kolekce hudebních a grafických programů a souborů

SPACE & SCI-FI 299
Obrázky, programy a animace z vesmíru a oblasti Science-Fiction

KOMPONENTY PC

HDD 1.3 GB NEC EIDE	7849
CPU CYRIX 486DX2-80 MHz	749
CPU CYRIX 5x86 100 MHz	2149
CPU AMD 5x86 133 MHz	1849
CPU AMD 486DX4-120 MHz	1799
SIMM 4 MB 72pin	1599
SIMM 8 MB 72pin	3149
CD-ROM 4x SPEED Creative Labs	1899
CD-ROM 6X SPEED Acer	2899

POČÍTAČOVÉ SESTAVY

C.C.S. EUROPE STEREOMACHINE 4
486DX2-80 4 MB RAM, 630 MB HDD, VGA PCI 1MB, STEREO CASE, CD-ROM 4X, Sound Blaster Pro komp. karta **29995**

C.C.S. EUROPE STEREOMACHINE 5
5x86-100, 4 MB RAM, 630 MB HDD, VGA PCI 1MB, STEREO CASE, CD-ROM 4X, Sound Blaster Pro komp. karta **30995**

ComputerConnection

Prodejna her, zásilková služba:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8, tel./fax: 6832309

Prodejny hardware, příslušenství, UNIVERSE CDs:
Branická 40, 147 00 PRAHA 4, tel./fax: 461379
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8, tel./fax: 6832309
Benešova 15, 602 00 BRNO, tel./fax: 42218958

VŠECHNY CENY JSOU VČETNĚ DPH

platforma: PC-CD
minimum: 486 DX2/66, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, SB, ds CD
doporučeno: Pentium
typ: cinematic adventure
žánr: sci-fi
výrobce: Electric Dreams Inc.
distributor: Mindscape
datum vydání: březen 1996

Až u nás jednou přistanou Marťané, co myslíte, budou hodní nebo zlí?

KAREL FLORIAN

Angel Devoid - The Face Of The Enemy

SHOCKING! V pátek 15. března se mi do ruky dostala krabice se hrou *Angel Devoid (AD)* a já si ji zevrubně prohlížel. O tom, že je na CD jsem ani trochu nepochyboval. Ale že je na 4 CD, to jsem vskutku nečekal. Nápis na krabici mě však ujistil, že půjde o něco extra. Bylo tam totiž napsáno „A 4-CD Cinematic Adventure". Cha. Do toho.

ADVENTURE. Jistě, *AD* je především adventura, ať si to už přečtu na krabici, nebo si hru zkušebně projdu. Jistě, je čtyřcédéčková. Jistě, je „sajnemetik", jsou v ní živí herci. A co říkáte, je taky skvělá? Je i není. Ale rozeberme to od počátku.

STORY. Ač se jedná o hru adventurního typu, příběh uslyšíte až na konci. Z intra se dozvíte akorát tolik, že jste bývali kdysi policistou, který stíhal padoucha jménem *Angel Devoid* a během honičky jste vybouchli v nárazu o jiné vozidlo. Pak přišla plastická operace a když jste se v nemocnici probudili a uviděli v televizi opět *Angela Devoida* stíhaného odměnou na jeho hlavu a následně nato od vás utekla sestřička, neboť ve vás poznala právě Angela, tak vám došlo, že se něco stalo. Ano. Jakmile se proberete a utečete z nemocnice, stává se z vás *Angel Devoid* prchající před spravedlností a hledající pravý důvod této změny. To je souhrn faktů, které zvíte ze začátku. Samotný příběh se dozvíte až v úplném závěru hry, takže celý koloběh městem skládáte roztříštěnou story o tom, co a jak bylo. Vaší hlavní myšlenkou je naděje na přežití a proto neustále pobíháte městem a bráníte svou holou existenci. Během hry se pohybujete pouze ve třech čtvrtích města, z nichž každé náleží jedno CD (čtvrté CD je vyhrazeno tvůrcům hry a samotnému závěru). Jakmile splníte vše možné v prvním místě a hra vás již nikam nepustí, nezbude vám nic jiného, nežli přesun na druhé CD. Každá ze čtvrtí má něco kolem čtyř možných míst, kam se můžete uchýlit. Jednou je to bar, podruhé poliklinika, potřetí metro či kasino. V každém takovémhle podniku vykonáte co máte a je to. S tím souvisí i obtížnost, která dle mého soudu není nikterak vysoká, ba spíše naopak (návod v tomhle čísle). Divil bych se, kdyby se tady někdo zaseknul. Nikam se nevracíte - snad jenom do obchůdku Mr. Digita nebo do kanalizace - a tudíž nehrozí nějaká ztráta orientace, kde jste co udělali a kde ne.

NIKDY NEVĚŘ ŽENSKÝM

Taková milá dívčina. Tváří se zcela přátelsky. Je to jasné, zvolil jsem andělské odpovědi, tak mi zobe z ruky...

.. ale co to? Ona má zbraň, né!!! Jo, jo. I umřít můžete. Z toho plyne jedna zásada - nikdy nevěř ženským!

ATMOSFÉRA. Je docela podivné, že čtyrcédéčkový *AD* nemá hudbu. Člověk by řekl, že hudba je podstatným celkem atmosféry. Avšak absence hudby si všimnete až tak po půlhodince hry a to ještě náhodou. Neo City je totiž ponuré a temné město, kde zaznívají zvuky husící vaši kůži na rukou a nohou a vy se neustále rozhlížíte, kde vám co nebo kdo hrozí. S hrdinou se brzo sžijete a po hodině hry se opravdu cítíte jako on - neustále v ohrožení. Během hry vám občas radí PDA, což je jakási elektronická ženská, co pořád kafrá, co a jak by se mělo udělat a kupodivu má občas i pravdu. Obyvatelé Neo City jsou vašemu konání mírně nenakloněni, neboť je na vaši hlavu vypsána odměna. A tak občas přijdete do baru, pokecáte s obsluhou zvící pěkné hnědovlásky se sexy postavou a než se nadějete, je z vás krvavá skvrna na koberci. Všemu se dá naštěstí předejít a když budete jenom trochu pozorní, nic vás nemůže zaskočit. Ale abych se zmínil ještě o jedné věci. Vzhledem k tomu, že jsem

Stařičký bezdomovec choulící se u barelu je velmi nesympatický. Každopádně ale dokresluje obrázek budoucnosti a její lidské společnosti.

Ták. Zastřelili jsme zlého klona a teď už nás čekají jenom poslední dvéře a jsme v úplném konci. Snad už se konečně dozvím, o čem ten film/hra vlastně je.

ANGEL DEVOID

47

grafika: 89
animace: 88
hudba: 0
zvuk: 80

testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, ts CD, SB

pro: grafika, občas se dobře hraje **proti:** krátké, padá

Jestli se chcete projet metrem budoucnosti, zadrandit si na antigravitačním Harleyi a na chvíli si i zahrát, neváhejte ani vteřinu.

coby hráč pořád na útěku, tak se mi zdá zarážející, že vcelku dynamický děj ze začátku je vzápětí vystřídán pomalou chůzí (animacemi), o šnečím chování hrdiny nemluvě. Divný.

Překrásně zbožný nápis, co myslíte? Abych pravdu řekl, do takovéhle církve bych možná i vstoupil. I když, člověk nikdy neví. Dneska je to samej podvodník.

SYSTÉM HRY je vážně dobrej. Pohybujete se v předpočítaných trajektoriích ve stylu *Lost Edenu*, akorát že v SVGA grafice (připomíná velmi, ale opravdu velmi vzdáleně hru *Aliens*). Máte po ruce neustále I-NET, což je databanka všech lidí, co jste kdy ve městě potkali. Máte velice chytrý kursor, co za vás udělá všechno, co byste chtěli s danou věcí udělat. Občas sice musíte střílet, ale zaměřovač je tak veliký a trefitelný okruh kolem terče taky, takže není co ztratit. Rozhovory s ostatními postavami probíhají stylem „čučím a poslouchám", neboť když už máte možnost zvolit druh odpovědí „devil, normal, angel", tak z vás nevyjde ani hláska, natož souvislá věta (viz. Technika). Avšak dopad vašeho výběru je dosti různorodý. Buď zemřete nebo jedete dál. Ačkoli manuál slibuje spoustu puzzlů a hádanek, narazil jsem jenom na jednu a to ještě takovou podivnou, takže nevím. Pouze ze začátku je zcela zrádná věc, totiž jste vrženi přímo do akce, jenže nevíte, kdy se tak stalo, takže sotva se rozkoukáte po pokoji, vtrhne dovnitř člověk se zbraní a je z vás šmouha na zdi. Taková malá podrazárna, ale dá se přežít. Celá hra trvá asi tak osm, devět hodin čistého času, takže je to o něco delší nežli dvoucédéčkový *Rebel Assault 2*, ale o moc zase ne. Pořád mi to připadá hrozně krátký. Nemůžu si pomoct.

TECHNIKA. Zmíněné trajektorie jsou tvořeny velmi kvalitními SVGA sekvencemi formátu AVI, které plní veškeré místo na oněch 4 CD. Zvuky jsou ve formátu WAV, takže si je můžete přehrát Media Playerem pod Windows. Grafika je velmi propracovaná a animace kupodivu velmi plynulé, ačkoliv *AD* hraji na hardwarovém minimu. Zvuk je velmi kvalitní, veškeré herecké monology jsou dobře srozumitelné, vy jako hrdina toho moc nenamluvíte, spíše ani slovo, a zvuky velkoměsta a jeho součástí jsou vážně dobře vytvořené. Ale když už jsme u techniky, tak vám řeknu, že je vcelku k naštvání, když hrajete dvě hodiny v kuse, počítač si vyžádá 4. CD a pak se kousne, zvlášť když to nemáte „sejvlý". Proto radím, často nahrávejte pozice.

SHRNUL bych to podobně jako u *Rebela* dvojky. *AD* je dobrá hra, zaručující zábavu na nějakých osm, devět hodin, ale to je všechno. Půjčit si jí - to ano, ale kupovat jenom pokud jste dítko milionáře a máte pár tisíc nazbyt a nechce se vám znečišťovat rodinný krb ve vašem zámečku pálením bankovek. Ale to už záleží jenom na vás. —**Roger T.**

Předvíkendový bonbónek

BONTONU pro počítačové maniaky

Vážení čtenáři a příznivci počítačových her. **Každý pátek** můžete vždy **od 6:45 ráno** soutěžit ve znalosti počítačových her na rádiu **BONTON.** Soutěž pro Vás připravily **BONTON, EXCALIBUR** a **GAMES WORLD** proto, aby Vám zpříjemnily ranní vstávaní. Jeden z Vás tak **každý týden** vyhraje zajímavou **hru,** či **předplatné** časopisu **EXCALIBUR.**

BONTON HIT RADIO 99.7 FM

Vaše redakce

Excalibur

GAMES WORLD

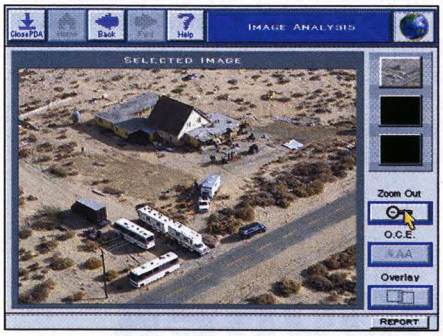
platforma:	PC-CD
minimum:	486 DX2/66, 8 MB RAM, ds CD, SB16
doporučeno:	Pentium
typ:	neidentifikovatelný
žánr:	špionáž
výrobce:	Activision
distributor:	Activision
datum vydání:	duben 1996

The Great Game

KAREL FLORIAN

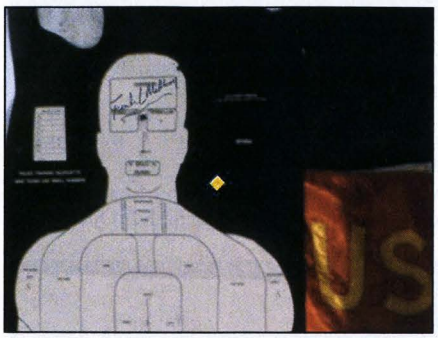
Spycraft

Hej! Lámete si rádi hlavu? Jste dokonale sběhlí v jazyce anglickém? Chtěli byste někdy být členy týmu CIA? Pokud ano, přečtěte si následující, možná si to rozmyslíte.



KTERAK ČESKÝ HONZA K CIA PŘIŠEL... „Sem teda zpátky. Je to OK? Hele, povim Ti, viď, když mě náhodou vybrali do toho spešl sboru vod tý síajej, coby nejlepšího zástupce lidu z bejvalejch východoevropskejch státečků, tak sem se rozhod, že se naučím anglicky. Žádný blbý fráze a gramatiku, jenom takový ty praktický věci, rozumíš, jak se nadává a zdraví, no a taky abych si doved koupit nějakej ten burger. Chápeš? OK! Když teda uběhla nějaká ta doba a zavolali si mě do Prahy na Ruzyni, abych jako nased do toho érpleinu, jak říkáme my amerikáni, tak mi došlo, že de do tuhýho. No co, říkám si, de vo -censored-, maximálně mě kiknou zpátky. No, a tak sem se teda dostal do tý Ameriky."

„HELE, FAKT NEVÍŠ, KAM DŘÍV DŽAMPNOUT" „Čéčé, tak mě vodvezli do tý Virginie, do toho centra tý *Central Inteligence Agency*, jak tomu voni říkaj. Nejdřív jsem jako fak netušil, vo co kráčí, ale pak mě poslali na nějaký školení. Stavil jsem se za tím chlápkem přes ten výcvik, zběžně jsem mu prokouk stůl, znáš mě, ne, a pak jsme společně vyrazili. Zaved mi do nějaký compjůtrový místnůstky a dával mi tam takový trapný otázky, který jsem řešil pomocí toho počítače, fakt jednoduchý. No, a pak mě do nějakýho trapnýho lesa a řek mi, ať jako chráním svůj život před bandou zlounů. Jsem si říkal, že je asi trhlej, ale čoveče fakt, za chvilku jsem se do toho dostal. Běhal jsem tam po tom lese a vobčas střelil nějakýho toho maníka, co se mi zjevil za šutrem. Hele, to bys zvládnul taky. Říkal sem si, že jestli je to tak, tak bysme si mohli založit vlastní *CIA*, he?! Jako tohle bylo fakt jednoduchý, ale pak to začlo jako navostro. Schovali mi někam ňákej váleček, estli rádio, či co, a že to mám najít. Sem to našel hned, ale pro srandu jsem eště vodbouch nějaký ty maníky. Fakt, hele, moc hezky řvali, taky sou za to asi dobře placený. No, ten chlap mě pochválil a když mi eště gratuloval ten druhej, tak člověče přilítla nějaká koule a z hlavy mu zbyl kus hadru. Já na to nebyl zvyklej, dyk sotva můžu pozorovat řezníka, tak jsem se odporoučel do těch, no..., jo, mrákot. No. Pak jsme se teda vrátili a abych se moh vzpamatovat z toho šoku, nastrčili mě na nějakej případ zabitýho presidenta, či co. Ten byl čirou náhodou zabitej tou samou zbraní, jak ten chlápek v lese. Takže je to jasný. Někdo jí čórnul vod nás z laborky..."



PRÁCE V CIA NENÍ SRANDA. Když pominete podání předchozích dvou odstavců a zvíte pár faktů v nich naznačených, tak vám dojde, že nadpis tohoto odstavce je naprosto pravdivý. Firma *Activision* ve spolupráci s *KGB* a *CIA* (podle titulků) vytvořila film/hru jménem *SPYCRAFT* tak, aby podala co nejrealističtější ukázky práce agentů obou organizací. Ti z vás, kteří se domnívají, že práce spočívá pouze v převlecích, střílení, ježdění v rychlých autech a svádění překrásných žen, se mýlí. Jak prosté. Agenti *CIA* to totiž vůbec nemají lehké. Spoustu papírování, otravující šéfové... Ale aby to neměli tak těžké, mají k dispozici pomocné věci, jako jsou například počítače, databanky apod. Ale nechme výkladu a přejděme raději ke hře.

BÍT ČI NEBÝT... Hra je dělána jako interaktivní film se vším všudy. Rozdíl oproti jiným břečkám tohoto typu spočívá v tom, že je vytvořena kvalitně. Hrají v ní vcelku známí herci, děj se ubírá tím správným směrem, zahrajete si a pobavíte se. A zde tkví zásadní problém. Kam totiž hru zařadit. Při prvním pohledu totiž *SPYCRAFT* budí dojem adventury, ale po hlubším ohledání již o tomto tak stoprocentně přesvědčeni nebudete. Nesmíte se tudíž ohlížet na to, že vás hra celou dobu vede, ale musíme se zaměřit na zpracování úkolů a hádanek. První úkol, jak již naznačeno v předchozích odstavcích, není nikterak těžký. Máte poznat poznávací značku hnědého sedanu vyfotografovaného z výšky několika tisíc kilometrů. K dispozici máte počítač, grafický program a fotku. Po vyřešení přijde další problém a pak další a další. K jejich vyřešení již máte daleko více nástrojů a tudíž se i zvyšuje ná-

SPYCRAFT

75

grafika: 85
animace: 90
zvuk: 85
hudba: 80

testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB16

pro: realita, zábava, atmosféra **proti:** poněkud obtížné, nároky na lingvistické znalosti

Jestli chcete okusit něco špionáže a být součástí rozsáhlých mezinárodních intrik, nečekejte už ani minutu.

rok na vaši paměť, logiku a znalost angličtiny. Hra vás totiž nenechá v žádném případě hádat, ale pustí vás dále až po nalezení skutečného výsledku. Zákys přichází asi v pátém úkolu, kdy máte poznat, kdo ukradl odstřelovací pušku z vývojové laboratoře. Máte čtyři podezřelé, kilometry záhadných telefonních hovorů, identifikační hlasový program, skečovací program na kreslení tváří a databanku. Když naleznete zloděje, tak se dozvíte, že měl komplice. Okruh se znovu rozšiřuje a znovu musíte prohledávat databanky a poslouchat telefonní hovory. Ale abych to neprotahoval. Během hry se podíváte také do Moskvy, budete spolupracovat s *KGB* a hledat vraha ruského prezidenta, který se shodou okolností nalézá v Americe (to vím z desáté ruky) a řadu jiných úkolů, neboť *SPYCRAFT* se válí vcelku na třech CDčkách. A tady nadchází dilema. Hra totiž není až tak zábavná, jako zajímavá. Určitě se ale najdou tací, kteří se do ní zažerou. Zkrátka zábava záleží na každém z vás, podle toho, jak moc chcete být agentem CIA a piplat se s každičkým kouskem propracovaného celku.

A TECHNIKA... Něco málo o provedení. Hra vás obere o 47 mega disku (optimum). Tři CDčka obsahují veliké množství videa a zvukových sekvencí s velmi kvalitním zpracováním. Atmosféru neustále doprovází hudba líně zaznívající z pozadí. Ještě dodám, že jsem na zkoušku a taky kvůli típání obrázků nainstaloval Win95, při kterých hra chodila nesnesitelně pomalu a trhaně. OK!

MNO. Abych předešel diskusím o kvalitě a zábavnosti *SPYCRAFTU*, musím mu dát vcelku neutrálně pozitivnější hodnocení, ale přimyslete si za něj ještě nějaké to čísílko podle toho, jak vás bude bavit. Zatím je to do pětapadesátky ode mne vše. See ya! **—Roger T.**

QuickShot
JOYSTICKY PRO PC
SUPER WARRIOR QS201
570,-
Joystick s kolečkem na ovládání plynu
SKYMASTER QS206
Joystick pro letecké simulátory
1390,-
1790,-
STRATO WARRIOR QS216
Joystick pro náročné, s pedálem
WARRIOR 5 QS123
Osvědčený joystick vhodný pro všechny typy her
390,-
RAIDER 5 QS172
Joystick ve stylu hracích automatů
480,-
LEVEL DIRECT
P.O.BOX 28, 160 17 Praha 6
tel./fax: 02/20513333
PC SHOP
Vladislavova 24, 110 00 Praha 1
tel.: 02/24228640, fax: 02/96 24 11 99

JOSEF KOMÁREK

Zeewolf 2

Wild Justice

platforma:	Amiga
doporučeno:	A1200, Fast RAM
minimum:	A500, 1 MB RAM
typ:	střílečka
žánr:	s vrtulníkem
tvůrce/vydavatel:	Binary Asylum
datum vydání:	leden 1996

ZEEWOLF 2

75

grafika:	71
animace:	73
hudba:	49
zvuk:	76

testováno na: Amiga 1230/50 MHz, 6 MB RAM, HDD

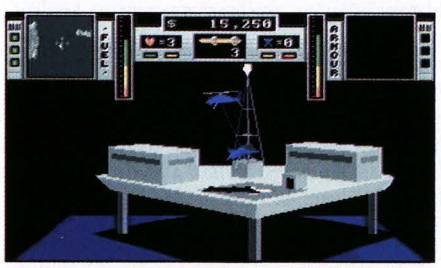
Další válečný konflikt klepe na dveře. **Divoce spravedlivý vrtulník jej letí rozřešit...**

Před dávnými časy, přesněji v Excaliburu 40, nám Lewis orecenzoval poměrně netradičně zpracovanou arkádu s vrtulníkem v hlavní roli. Zajímavá kombinace vek-

torové a fraktálové grafiky nesla název *Zeewolf* a po boku spojenců jste v ní mohli vzlétnout na pomoc proti zlotřilým teroristům, kteří chtěli ovládnout svět. Po dvou letech se *Zeewolf* od *Binary Asylum* vrací s podtitulem „Divoká spravedlnost".

DRUHÝ DÍL NEBO JEN DATADISK? Při prvním spuštění hry vás možná napadne, že *Wild Justice* měl být původně jen datadisk k prvnímu *Zeewolfovi,* protože tu na první pohled nenajdete vůbec nic nového nebo vylepšeného. Hra opět nejde nainstalovat na hadr, ale kdo by se taky instaloval s jednodiskovou hrou, že? Úvodní obrázek je celkem slušný, s hudbou už je to horší. Prvních pár patternů ještě jde, jenže je to částečně vykradené z jiné hry, přesněji z *Epicu* (nikoliv však z Amiga-verze). No a potom už je to jen bušení do bubnů smíchané s pár ráznými samply, možná že to někoho správně naladí a přípraví k boji, mě však ne. Stejné výběrové menu, stejné briefingy, po pár prvních misích začnete litovat peněz vyhozených za něco, co už jste dávno hráli. Proč to ti lidi vůbec vydali?

REMOTE CONTROLLED VEHICLE. V nějaké té páté, šesté misi jsem konečně narazil na pár nových prvků. Objevila se jiná prostředí, nové budovy (věžáky, statky, těžní věže, ropné plošiny), nová vozidla, komplexnější mise. Hlavním zlepšovákem je tu ale dálkově ovládaná vojenská technika. Po připojení k přenosovému vozu značky Camel získáváte vládu nad spřáteleným tankem, transportní helikoptérou, stíhacím letounem či hlídkovým člunem. Takže ani ostatní hardware spojenecké armády nemusí zahálet nebo jen automaticky likvidovat protivníky (jako v „jedničce"), ale přímo je řídit svým joystickem (nebo chcete-li myší, ale to je celkem harakiri). Každá killing machine má svůj vlastní arzenál, kupříkladu stíhačka Kestrel disponuje kanónem a dvěma druhy alespoň trochu řízených střel (Maverick a Sidewinder). Parádní nápad, pro *Zeewolfa No. 2* veliké plus. Dvaatřicet misí? Přesně tak, *Zeewolf 2* přináší dalších 32 napínavých misí. Mnohé jsou svou náplní naprosto shodné se *Zeewolfem* prvním, ovšem najdou se i výjimky v sobě zahrnující nové úkoly, jako vysvobození vašich zajatých vojáků a jejich následné vysazení u hlavního stanu nepřátel, aby mohli provést nečekaný přepad, který by vedl k ukončení teroru v této oblasti, nebo zlikvidování tankeru, který dodává opozici pohonné hmoty, zničení vědeckého výzkumného ústavu, kde jsou pro nepřítele vyvíjeny nové zbraně atd.



Mise jsou zpočátku poměrně lehké a s postupem času se obtížnost polehounku zvyšuje, takže si po pár vzletech ani neuvědomíte, že se právě chystáte splnit velmi náročný úkol. Přechod mezi jednotlivými stupni obtížnosti je velice plynulý, což hratelnosti jen prospívá. Poslední slovo. *Zeewolf 2* je důstojným nástupcem prvního dílu. Několik vylepšujících prvků jej zachraňuje před prachobyčejnou kopií, ale není to zase tak skvělé, aby to muselo být nějak mega. Celkově je to zkrátka starý *Zeewolf.* Vlastně - starý dobrý *Zeewolf!* **—Joe**

TOMÁŠ JUNGWIRTH

Worms - Reinforcements

Další Worms smršť či co? KDO? Hloupí červi, trpící paranoidními představami? Někdo jim jde po krku? Ne, to „posily" přicházejí. OD TEAMU17... a pro vaše červy.

platforma:	PC-CD
doporučeno:	486DX4-100, 8 MB RAM, qs CD, GUS(1024k), SB,AWE32
minimum:	486SX-25, 8 MB 512K VGA, ds CD, SB,GUS(512k)
typ:	akčně-strategická
žánr:	červi
tvůrce:	TEAM17
producent:	OCEAN
datum vydání:	duben '96

WORMS - REINFORCEMENTS

85

grafika:	78
animace:	85
hudba:	90
zvuk:	76

testováno na: P133, 16 MB RAM, VGA, GUSMAX

pro: hra po síti/modemu, editory zvuku a grafiky, nové zbraně **proti:** je potřeba staré WORMS CD

Strategie? Akční? TAK CO? Jen *Worms*, nic víc! A všeho víc pro *WORMS* a nic víc. Síť a modem a nic víc.. a co chceš víc?

(0) CO JDE? No tedy jde tu o jakoby datadisk k *WORMS*. DATADISK - jen tak ho začnu instalovat, vše co se týká *WORMS* musím mít. Ale ne. Požaduje to a nefunguje bez starých *WORMS*. Hm to je ale černý puntík. Už ho mají. CO nového v Menu. Je tu VÍC menu. Ale kde? Nové volby v základním menu? MUSÍM vyzkoušet. Přepínání červů na začátku TURNU? MINY nebouchají? Až za TŘI sekundy? Mám čas tři SEKUNDY po konci kola? Co s ním? Je tma, Něco z nebe padá. Ahh krabice plná nových zbraní? NE, jen trocha zdraví. A za ní další a další. Jsou nebezpečné - někdy, snad, kdo ví.

NOVÁ ZEMĚ. Nová země se svým kódem. To už tu bylo. KÓD JE JMÉNO!! Ale kde že. Snad vím co mluvím! Ale kde že. Posily jdou, jdu sám, nové mise, levely. Težší... nevydržím. Už to bude.. ještě jeden.. odcházím fuj... náhrobek a je zcela nový. Další svět a stejní červi... mám tu zbraně...z minula. Co kde leží? Samej žebřík... mám jich míň.

Je nás víc... 16 a míň... snad jen čtyři... hledíme TAM. Nejde tým... každej sám... a za svý... rád. DYNAMIT a letí?... snad. KAMIKAZE na všechny... a šikmo... jako skrzhledí. Síť...a... modem... a vůbec. IPX a stůj.

Fuj... dance *WORMS*... a songy... kytary.. Mluvím... křičím.

...všechny řeči... udělej si sám... peče a editory.. fixy... pro worms... ale starý..

To je VŠECHNO - zkus to sám... Zítra zas a znova - pořád.

Hej červe! Vstávej... jdu sám. Střílej... a nabíjej, ale ne... už nevidím... už nestřílej - je konec. **—TJoker**

LEVEL DIRECT

Hry pro PC

Hry na CD ROM

11th HOUR 1390
1830 RAIL & ROBBER 990
3D ATLAS 1490
ABUSE 1490
ACES OVER EUROPE 390
ACTUA SOCCER 990
ALIEN CARNAGE 490
ALIEN ODYSSEY 1990
ALIENS 1490
ALLIED GENERAL 1490
ANGEL DEVOID 1490
ANVIL OF DAWN 1240
APACHE LONGBOW 1190
ARE YOU AFRAID 1490
AROUND THE WORLD 490
ASCENDANCY 1840
ASSAULT RIGS 1690
ATF 1790
AUCTION 890
B-17 490
BAD MOJO 1990
BATMAN FOREVER 1790
BATTLE ISLE III 1590
BATTLEGROUND:ARDENNES .. 1540
BEAT THE HOUSE 990
BLAKE STONE 490
BURIED IN TIME 2 1390
CAESAR 1 390
CEASAR II 1190
CIVILISATION 2 1540
CIVNET 1190
COMMAND:AOD 1390
COMMAND & CONQUER 1490
COMMAND&CONQUER DATA 690
CONGO 1890
CONQUEROR 1390
CONQUEST OF THE N. W. 1590
COUNTING ON FRANK 490
CREATIVE READER 490
CRUSADER NO REMORSE 1490
CRYSTAL CAVES 490
CYBERIA II 1990
CYBERMAGE 1540
D 1990
D-DAY AMERICA INVADER 1590
DARK FORCES 1990
DARKER 990
DAEDALUS ENCOUNTER 1840
DESCENT 2 1590
DESKTOP TOYS 690
DESTRUCTION DERBY 1840
DISCWORLD 1790
DOOM 2 1990
DOOM 2 EDITOR+1500LEV 290
DOOM EDITOR+800LEVELS 290
DR RADIAKI 990
DR.BRAIN 1890
DRAGONSPHERE 490
DRUID 1390
DUKE NUKEM 3D 990
DUKE NUKEM II 490
DUNE 2 490
DUNGEON MASTER II 1490
EARTHSIEGE 2 1490
EARTHWORM JIM 1290
EMPIRE 2 ART OF WAR 1390
ENTOMORPH 1490
EXTREME PINBALL 1190
F 117 A 490
F 15 III 490
F 29 690
F1 490
F14 FLEET DEFENDE 490
FADE TO BLACK 1590
FALCON 3.0 490
FANTASY GENERAL 1590
FAST ATTACK 1290
FIELDS OF GLORY 490
FIFA 490
FIFA SOCCER 96 1790
FRANKENSTEIN 1490
FULL THROTTLE 1840
GABRIEL KNIGHT 390
GABRIEL KNIGHT 2 1690
GOBLINS 1+2 490
GOBLINS 3 390
GRAND PRIX 490
GRAND PRIX MANAGER 1540
GS2000 490
HARRIER JUMP JET 490
HEXEN 1590
HOCUS POKUS 490
CHAMPION MANAGER 2 1090
CHRONOMASTER 1240
CHUCK YEGAER 490
INCA COLLECTION 1190
IDIANA JONES FATE OF 490
INDIANOPOLIS 500 490
INDY CAR RACING 2 1490
INTERPLAY CLASSIC COL 1390
JAGGED ALLIANCE 1390
JOHNY BAZOOKATONE ...1490
JUNGLE BOOK 1790
KINGDOM THE FAR REACH ... 1190
KINGPING BOWLING 490
KINGS QUEST VI 490
KINGS QUEST I-VI 1390
KNIGHTS OF XENTAR 990
KYRANDIA III 540
LABYRINTH 490
LARRY 1-6 1390
LAST DYNASTY 1390
LAUNCH PAD KID-SAFE 990
LBA 490
LEGEND OF KYRANDIA 490
LEMMINGS 3D 1790
LHX CHOPER/BIRDS 690
LITIL DIVIL 490
LOCUS 1990
LODER RUNNER 990
LORDS OF MIDNIGHT 990
LOST EDEN 1490
LOST IN TIME 390
M JORDAN IN FLIGHT 490
MADELINE GIFTS 490
MADELINE THINKING 490
MAGIC CARPET 2 1790
MAGIC CARPET PLUS 490
MACHIAVELI 1440
MAJOR STRYKER 490
MARINE FIGHTERS 890
MASTER OF MAGIC 540
MECHWARIOR II 1690
MECHWARIR 2 EXPANSION 940
MICRO MACHINES 2 1590
MICROCOSM 690
MISSION CRITICAL 1590
MONSTER BASH 490
MORTAL COIL 1190
MORTAL KOMBAT 3 1590
MR.BEAN CDi 975
MYSTIC TOWERS 490
NAVY STRIKE 1690
NBA LIVE 96 1790
NEED FOR SPEED 1790
NETWORK A4 1690
NHL 95 490
NHL 96 1790
NOCTROPOLIS 490
OVERDRIVE+ARCADE POOL 490
PGA GOLF TOUR 96 1790
PGA TOUR 490
PHANTASMAGORIA 1690
PINBALL 3D 990
PINBALL DREAMS DELUXE 1290
PIRATES GOLD 490
PITFALL 1690
PLANET STRIKE 590
POPOLOUS+POWERMONGER .. 490
POWER POKER 490
PQ COLLECT F/A/G 1390
PRISONER OF ICE 1390
PRIVATEER 490
PROMISED LAND 1990
PSYCHIC DETECTIVE 1590
QUARANTINE 890
QWIRKS 490
RAILROAD TYCOON 490
RAPTOR 490
RAVEN PROJECT 1490
RAYMAN 1590
REBEL ASSAULT 2 1790
RED GHOST 1590
RENEGADE 790
RETRIBUTION 490
RIPPER 1790
RISE OF THE TRIAD 590
ROAD WARRIOR 1490
ROMANCE IV 1690
SCOOTER MAGIC 490
SCREAMAER 1240
SEA LEGENDS 1490
SEAL TEAM 490
SEAWOLF 490
SESAME ST.GIFTS 490
SESAME ST.LETTERS 490
SESAME ST.NUMBERS 490
SESAME ST.WORD 490
SESAME ST.WORKSHOP 490
SHADOW CASTER 490
SHANGAI 1390
SHANNARA 1440
SHOCKWAVE ASSAULT 1590
SHIVERS 1390
SCHOOL HOUSE ROCK 490
SILENT STEEL 1690
SILENT THUNDER 1390
SIM CITY 990
SIM TOWER 1490
SIMON THE SORCERER 2 1290
SPACE BUCK 1190
SPACE HULK 490
SPACE QUEST IV 490
SPACE QUEST VI 1540
SPYCRAFT 1590
STAR TREK DEEP SPACE 1990
STAR TREK JR 1690
STAR TREK NEXT GENERA 1690
STEEL PANTHERS 1690
STONEKEEP 1690
STRIKE COMMANDER 490
SU-27 FLANKER 1490
SVGA HARRIER 490
SYNDICATE PLUS 490
SYSTEM SHOCK C 490
TASK FORCE 490
TEK WAR 1190
TEMPTATION 1890
TERMIN.:FUT. SHOCK 1690
TERRA NOVA 1840
THE INCREDIBLE MACHINE 490
TFX 490
TFX EF2000 1590
THE BIG RED ADVENTURE 790
THE DIG 1840
THEME PARK 490
THEXDEER 3 1190
THIS MEANS WAR 1540
THUNDESTRIKE 1790
TIE FIGHTER COLLECTIO 1990
TILT 1490
TOP GUN 1540
TORINS PASSAGE 1290
TOUCHE ADVENTURES 1490
TOWER ASSAULT 490
TROPHY BASS 1690
UFO 490
ULTIMA 7 490
ULTIMATE BODY BLOWS 490
ULTIMATE DOOM 990
UNDEWORLD I&II 490
UNIVERS OF GIFS 390
US NAVY FIGHTER GOLD 1190
V FOR VICTORY 1490
VIRTUA CHESS 1490
VIRTUAL CORPORATION 2240
VIRTUAL KARTS 1490
VIRTUAL POOL 1490
WACKY WHEELS 990
WARCRAFT 990
WARCRAFT 2 1590
WARHAMMER 1490
WEREWOLF VS COMANCHE .. 1290
WETLANDS 1290
WING COM. ARMADA 490
WING COMMANDER II 490
WING COMMANDER III 1990
WING COMMANDER IV ...2190
WIPE OUT 1890
WITCHAVEN 990
WOODRUFF 1290
WORLD OF COMBAT 540
WORMS 1290
X-COM TERREOR FROM 1540
ZONE RAIDERS 1590
ZORK NEMESIS 1890

České hry na CD ROM

AUTOMOBILY V ČR 365
BOHEMIA I. 990
DRAČÍ HISTORIE 475
FUZZY'S WORLD 490
KOLOTOČ 390
KOUZELNÁ DÍLNA 390
LEO-ŽHAVÁ ČÍSLA 475
MEMORARY 995
PARANOIA CD 490
PRVNÍ POČÍTAČOVÁ MULTI-
MEDIÁLNÍ ENYKLOPEDIE 990
RYTÍŘI GRÁLU 490
QUADRAX 575
TERMINAL VELOCITY 690
VRTULNÍK 2 350
VŠEZNÁLEK 990
ZLODĚJ 550

Hry na disketách

688 ATTACK 490
ALADDIN 590
ALIEN CARNAGE 490
ARCADE POOL 490
BLAKE STONE 490
CANNON FODDER 2 440
CAR AND DRIVE 490
CIVILIZATION 490
DARKER 1290
DISCWORLD 1390
DOOM II 1990
DUKE NUKEM II 490
DUNE 2 490
DUNGEON MASTER CZ 490
EAGLE EYE LONDON 490
F 14 490
F 15 III 490
F 29 490
F-117 A 490
F1 490
FALCON 3.0 490
FIELDS OF GLORY 490
GRAND PRIX 490
GS2000 490
HARRIER JUMP JET 490
HOCUS POKUS 490
CHUCK YEGARS 490
JUNGLE BOOK 590
JURASSIC PARK 490
LEGEND OF KYRANDIA 490
LION KING 590
LITIL DIVIL 490
LITTLE BIG ADVENTURE 490
MAGIC CARPET 490
MEAN 18 490
MICROPROSE SOCCER 490
MIG 29 490
MYSTIC TOWERS 490
NHL 490
PETER PAN 490
PINBALL DREAMS 990
PINBALL DREAMS 2 DATA 490
PINBALL FANTASIES 1290
PIRATES GOLD 490
PLANET STRIKE 590
POPOLOUS II 490
POWERMONGER 490
RAILROARD TYCOON 490
RAPTOR 490
REACH FOR THE SKY 490
RISE OF THE TRIAD 1290
SCOTER'S MAGIC 490
SEAL TEAM 490
SENSIBLE SOCCER 1490
SHADOW CASTER 490
SIMON THE SORCERER 2 1290
SPACE HULK 490
SUBWARE 2050 490
SVGA HARRIER 490
SYNDICATE 490
SYSTEM SHOCK 490
TASK FORCE 490
TERMINAL VELOCITY 690
TIE FIGHTER 1690
UFO 490
ULTIMA 490
ULTIMA 7 590
ULTIMATE DOOM 990
VIDEO JAM 490
WACKY WHEELS 990
WARCRAFT 1290
WING COMMANDER 490
WING COMMANDER ARMADA 490
WING COMMANDER II 690
WORMS 1190

České hry na

7 DNÍ A 7 NOCÍ 320
AGENT MLÍČŇÁK 395
DRAČÍ HISTORIE 395
LEO-ŽHAVÁ ČÍSLA 395
MISE QUADAM 340
PARANOIA 545
QUADRAX 575
RAMONOVO KOUZLO 385
RYTÍŘI GRÁLU 450
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA . 275

Doplňky

Joysticky Amiga/Atari

QS 111 II TURBO 300
QS 131 APACHE 250
QS 137F PYTHON 340

Joysticky pro PC

QS 123 WARRIOR 390
QS 163 GAME CARD 490
QS 172 RAIDER 5 480
QS 189 PYTHON 5 370
QS 191 STARFIGHTER 370
QS 201 SUPER WARRIO 570
QS 203 AVENGER PRO 450
QS 206 SKYMASTER 1390
QS 209 SKYHAWK 350
QS 216 STRATO WARRIOR 1790

R.E.A.L. 3DO

GOLDSTAR 3DO - počítač **6990**
+ FIFA SOCCER

PRAHA
PC SHOP
Vladislavova 24
tel.: 02/24228640
fax: 02/96241199

BRNO
COMPUTER CENTRUM
Husova 8a
tel.: 05/4221 8461
fax: 05/4221 8461

PARDUBICE
GAME CENTRUM
OD K-Mart
tel.: 040/575269
fax: 040/21143

FRÝDEK-MÍSTEK
POČÍTAČE
Nádražní 1089
tel./fax: 0658/23217
20133 L.11

ÚSTÍ N. LABEM
HI TECH
OD Labe, 2.patro
Revoluční 9
tel.: 047/5210751

KAŽDÝ MĚSÍC HRY ZDARMA!

NABÍDKA KVĚTEN

Ovladače

SPEED PAD 3DO 790
FLIGHTSTICK PRO 3DO 4290
JOY PAD 3DO 1690

Hry na 3DO

3D ATLAS 990
BALLZ 1590
BATTLESPORT 1990
BLADE FORCE 1890
BURNING SOLDIER 1890
CANNON FODDER 1490
CAPTAIN QUAZAR 1990
DEMOLITION MAN 1640
DOOM 1990
DRAGON LORE 1890
ESCAPE FROM MONSTER 1790
FIFA SOCCER 990
FLASHBACK 1190
FLYING NIGHTMARES 1890
FOES OF ALI 990
GEX 1890
GRIDDERS 1890
HELL 1890
IRON ANGEL OF APOCALYP 990
JOHN MADDEN NFL 1890
JOHNY BAZOOKATONE ... 1790
KILLING TIME 1990
MEGARACE 1990
NEED FOR SPEED 1890
PGA TOUR GOLF 96 1490
PHOENIX 3 1990
PO'ED 1990
POWER KINGDOM 990
PSYCHIC DETECTIVE 1990
QUARANTINE 1990
REBEL ASSAULT 1890
RETURN FIRE 1990
ROAD RASH 1890
SHERLOCK HOLMES 990
SHOCK WAVE 990
SHOCK WAWE: OPERATION JUMPGATE 690
SHOCK WAVE 2 1890
SPACE HULK 990
STAR FIGHTER 1990
STATION INVASION 990
SUPER STREET FIGHT.II+ 2790
SUPER WING COMMANDER 690
SYNDICATE 990
THE HORDE 1690
THEME PARK 1990
TOTAL ECLIPSE 1890
TWISTED GAMESHOW 690
WAY OF THE WARRIOR 1540
WING COMMANDER 3 990
ZHADNOST 1690

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 8990

Doplňky

MEMORY TRACK 1490
SONY PADS 1590

Hry na CD ROM

BATTLE ARENA TOSHINDEN ... 2490
DESTRUCTION DERBY 2490
DOOM 2090
FIFA 96 1990
HI-OCTANE 1990
JOHNNY BAZOOKATONE ..... ?

JUMPING FLASH 2290
KILEAK 2290
LONE SOLDIER 2490
NBA JAM 1990
PGA GOLF '96 1990
RAIDEN 1990
RAYMAN 2290
RIDGE RACER 2490
ROAD RASH 1990
SHOCKWAVE ASSAULT ... 1990
STREETFIGHTER 2190
THEME PARK 1990
THUNDERHAWK 2 2290
TOTAL ECLIPSE TURBO 2190
VIEWPOINT 1990
WIPEOUT 2490
WORMS 2190

ATARI JAGUAR

ATARI JAGUAR - počítač .3990
ATARI CD ROM + 4CD 7490
- Blue Lightning, Vid Grid, Tempest 2000, Soundtrack, Myst Demo
Monitor PHILIPS CM8833 RGB . 8590

Doplňky

CONTROLLER 990
KABEL JAG LINK 490
KABEL VIDEO 490
MEMORY TRACK 1490

Hry v modulu

ALIEN vs. PREDATOR 2450
ATARI KARTS 2290
BRUTAL FOOTBALL 1890
BUBSY 1290
CANNON FODDER 2290
CRESCENT GALAXY 890
CYBERMORPH 690
DOOM 2450
DOUBLE DRAGON V 1790
DRAGON THE BRUCE LEE 1790
EVOLUTION DINO DUDES 990
FEVER PINCH SOCCER 2290
FLASHBACK 1790
FLIP OUT 1790
CHECKERED FLAG 1590
I-WAR 2290
INT.SENSIBLE SOCCER 2290
IRON SOLDIER 1590
KASUMI NINJA 1590
NBA JAM 2450
NFL FOOTBALL 1790
PINBALL FANTASIES 1990
PITFALL 1490
POWER DRIVE RALLY 2450
RAIDEN 1190
RAYMAN 2450
RUINER PINBALL 2450
SUPERCROSS 3D 2290
SYNDICATE 2450
TEMPEST 2000 1790
THEME PARK 2450
ULTRA VORTEX 2450
VAL D'ISERE SKIING&SNO 1790
WHITE MAN CAN'T JUMP 2450
ZOOL 2 1090
ZOOP 2090

Hry na CD ROM

BALDIES 2450
BATTLEMORPH 2450
DRAGON'S LAIR 60Hz/NTSC .. 2450
HIGHLANDER 2450
HOVER STRIKE 2450
MYST 2450
PRIMAL RAGE 2450
SPACE ACE 2450

ATARI LYNX II

LYNX II + HRA 2290
AUTO LYNX 790
BRAŠNA NA LYNX 240
KABEL COM LYNX 90
LYNX SCREEN 350
ZDROJ PRO LYNX 350

Hry na čipové kartě

APB 540
AVESOME GOLF 1190
BASEBALL HEROES 290
BASKETBRAWL 690

BATTLE WHEELS 1390
BILL&TED'S EXCELLENT 490
BLOCKOUT 690
BUBBLE TROUBLE 1190
CASINO 690
CRYSTEL MINES II 790
DESERT STRIKE 1090
DIRTY LARRY 790
DOUBLE DRAGON 1090
ELECTRO COP 790
EUROPEAN SOCCER CHALL. 1190
GAUNTLET 3 790
GORDO 106 790
HARD DRIVING 790
HOCKEY 390
HYDRA 390
CHECKERED FLAG 1390
CHIP'S CHALLENGE 390
ISHIDO 590
JIMMY CONNORSS TENIS 1190
JOUST 790
KLAX 690
KRAZY ACE MINIAT.GOLF 1190
KUNG FOOD 690
LEMMINGS 1190
MALIBU BIKINY 790
NFL FOOTBALL 390

NINJA GAIDEN III 1090
PAC LAND 690
PAC MAN 690
PAPERBOY 790
PIN BALL JAM 1190
PIT FIGHTER 1390
QIX 490
RAMPAGE 1190
ROADBLASTER 590
ROBO SQUASH 690
ROBOTRON 690
S.T.U.N. RUNNER 690
SCRAPAYARD DOG 790
SHADOW OF THE BEAST 690
SHANGAI 590
SLIME WORLD 490
STEEL TALONS 790
SUPER OFF ROAD 1390
SUPER SKWEEK 490
SWITCHBLADE 2 790
T-TRIS 1490
TOKI 1390
TOURNAMENT CYBERBALL 690
TURBO SUB 590
ULTIMATE CHESS CHALL. 690
XENOPHOBE 590
ZARLOR MERCENARY 590

Duke Nukem 3D 990,-
Totální řežba, která překonává všechny vaše představy. 28 neuvěřitelně realistických úrovní, 10 zbraní, na které byste se báli sáhnout a po síti může hrát až 8 hráčů najednou!

Earthsiege 2 1540,-
Válka robotů se vrací v plné parádě. Nádherná 3D grafika a superrychlá akce znamenají, že si tuto hru nesmíte nechat ujít.

Rayman 1590
Plošinovka s nádhernou grafikou pro děti i dospělé. Přes 60 úrovní v 6 různých světech a 50 různých postaviček.

Conquest of the New World 1590,-
Strategie, která Vás zavede do dob dobývání Ameriky. Vše v nádherné SVGA grafice a s možností hry po síti.

MEGAPAK 5 1490,-
Senzační nabídka her na 10 CD: Terminal Velocity, Flight Unlimited, Primal Rage, Pinball Fantasies De Luxe, Jagged Alliance, FX-Fighter, Warlord II de Luxe, Great Naval Battles IV, Pool Champion, Entomorph (vše plné verze).

Sony Playstation

Vynikající technické parametry, široká nabídka her od předních světových výrobců, jednoduchá obsluha a velmi nízká cena. To vše mluví pro SONY PlayStation.

8990 Kč
(včetně DPH)

LEVEL DIRECT

ANO, objednávám si u Vás následující hry:

počet	titul	počítač/médium	cena

Poštovné a balné zdarma **celková cena**
(Při objednávce nad 1000 Kč, jinak účtujeme poštovné a balné 100 Kč.)

Jméno:
Adresa:
Město:

Datum: **Podpis:**

Zboží mi zašlete na dobírku.

LEVEL DIRECT, P.O.Box 28, 160 17 Praha 6, tel./fax:02/20513333, 02/521258

LEVEL DIRECT, P.O.Box 28, 160 17 Praha 6

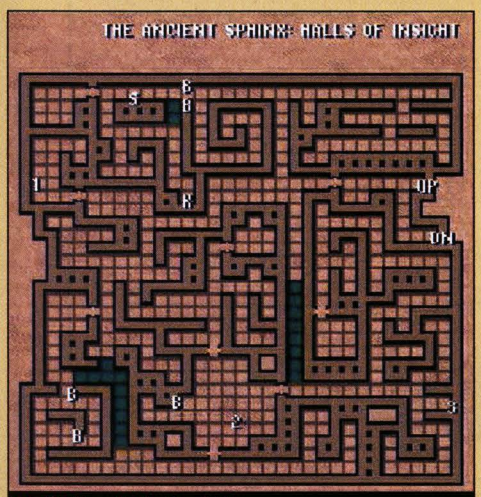
TOMÁŠ SMOLÍK

návody

Ravenloft 2:

platforma: **PC-CD**
recenze viz Ex. 45

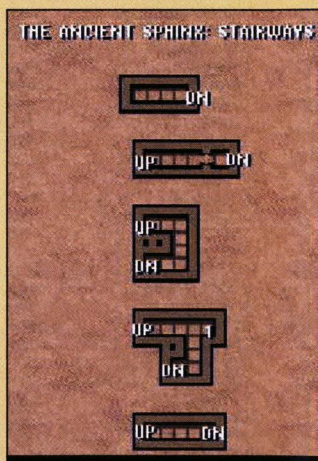
NEJPRVE TROCHA RAD DO ZAČÁTKU.
1) Při volbě postaviček si určitě vyberte jednoho kouzelníka. Jako druhou postavu doporučuji bojovníka v kombinaci s klerikem. Ve hře se dá nabrat i několik dalších postav, které nejsou bezpodmínečně nutné k dohrání. Za zmínku stojí snad jen Piotra (bratr dívky, která zemřela hned na začátku). Je to zloděj těch nejlepších kvalit (před ním si není žádná FABka jistá) a navíc se rychle vyvíjí.
2) Každej ťuflík něco dělá. Z čehož plyne mačkat, mačkat a mačkat!
3) Někdy je lepší než Piotra kouzlo Knock !
4) Na Trolly je nejlepší použít Flame Blade a Spritiual Hammer (Místo F.B. lze použít jakékoli jiné ohnivé kouzlo)
5) Pokud mají postavičky vysoké AC (armour class), tak doporučuji použít kouzla Magical vestment v kombinaci s Armour (tyto kouzla se kumulují).



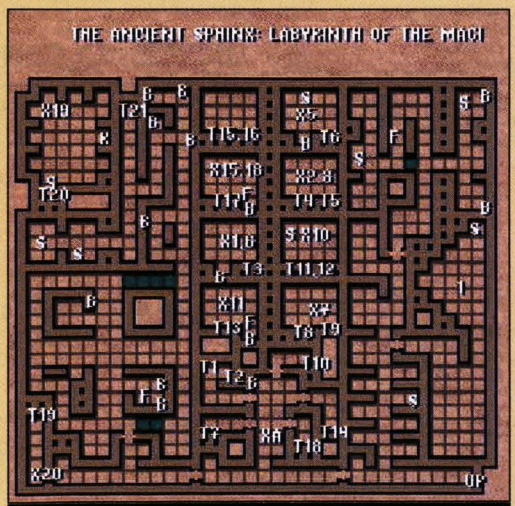
The Sphinx: Hall of Insight
1. map of the buried temple of Ra
2. thought bottle
3. heslo k láhvi
F. feline figurine

INFO K MAPÁM

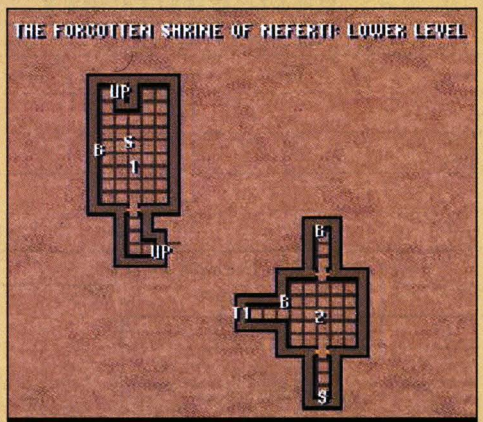
K - Klíč
B - Button (tlačítko)
S - Spell (kouzlo)
P - Propast
T1 - Vstup do teleportu T1
X1 - Výstup z teleportu T1
UP - Schody nahoru
DOWN - Schody dolů



The Sphinx: Stairways
1. Socha



The Sphinx: Labyrinth of Magi
1. gold whistle
XA. přilet X3,X4,X9,X13,X12,X17,X16



The Forgothen Shrine of Neferti: Lower Level
1. Helm of Telephaty
2. Sem se padá z Main Level, místnost P1

Stone Prophet

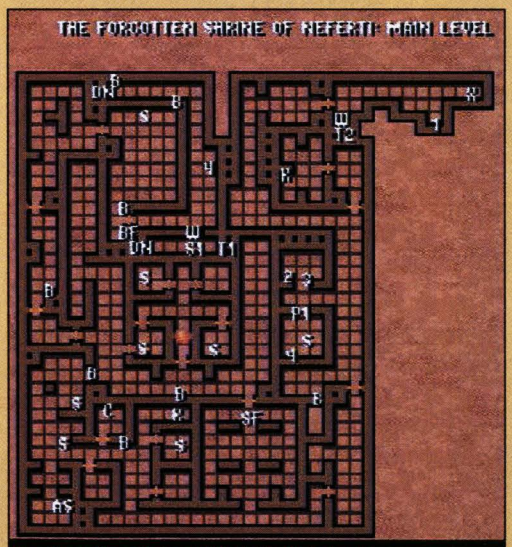
A TEĎ PĚKNĚ ZA RUČIČKU:

STUDNA

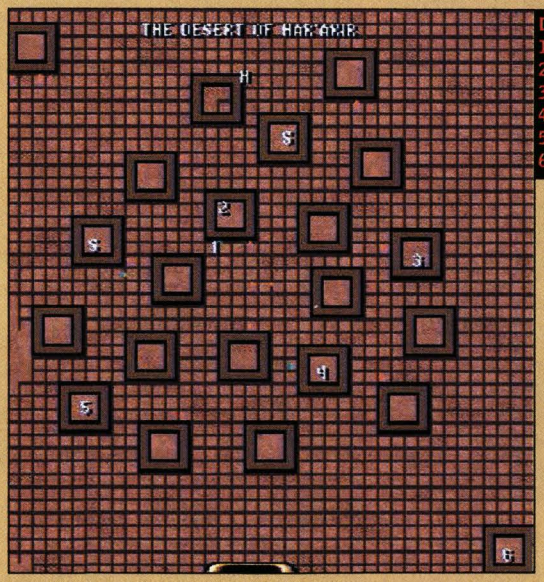
Na místě, kde se v intru rozpadla umírající žena seberte Vistani dagger a jděte rovně ve směru, kterým jste původně šli. Dojdete ke stanu, kde sídlí sleponěmá Min Deir. Popovídejte si s ní. Moc toho sice nenamluví, nicméně vám vyznačí v písku směr, kudy se máte vydat. Jděte tedy na východ od stanu, kde po chvilce svižné chůze narazíte na ne zcela opuštěnou studnu. Než do ní sešplháte, vezměte si teleportační klíč který leží u jednoho z obelisků (Každé významné místo ve hře má svůj. Teleportuje vás ke sloupu označeném stejným znakem, stačí ho jen vzít do ruky a použít). Uvnitř studny si popovídejte se zraněnou ženou (hned na začátku za rohem vlevo), řekněte jí že se pro ni později vrátíte. Dostanete od ní kousek mapy studny. Klidně ho zahoďte, stejně máte návod. Ve studni (jejíž plné jméno zní Forgotten Shrine of Neferti) musíte najít dvě Eye of Neferti, Anhktepot Seal Quarter, Helm of Telepaty, Helm of Brillance (po nasazení není nutno kouzlit Light) a Teleportační klíč. Až to všechno budete mít vraťte se pro ženskou a teleportujte se s ní do Village of Muhar.

VESNICE

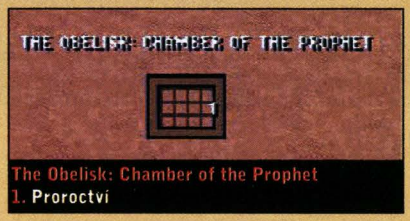
Ona poděkuje a odejde. To byl váš první dobrý skutek ve hře (možná i v životě). Dobré skutky je potřeba sbírat proto, abyste se mohli dostat do země mrtvých (o tom později). Promluvte si s klukem. Obdržíte Map of Har'Akir. Prošmejděte stany (hlavně ty označené na mapě). Obsahy stanů se různí, v jednom například naleznete osamělou ženu, která vám poví o svém ztraceném muži, který šel prosit Anhktepota o smilování se nad lidem Har'Akiru. Na tohoto muže narazíte, půjdete-li od bodu „H" na mapě směrem na N/NW. Vezměte si od něj zásoby a doneste je jeho ženě (všechny, ne aby jste si něco nechali „od cesty" - další dobrý skutek). V dalším stanu si popovídejte s nemocnou ženou, spíše s jejím mužem. Vaše přítomnost ve stanu způsobí, že jejich dcerka od nich uteče do pouště. Časem ji najdete, teď by to bylo znamenalo jen zdržení. V dalším stanu si promluvte se žebrákem a udělejte mu radost tím, že se mu podíváte do očí a budete s ním mluvit (1, 1, 2, 2). Ve stanu na kraji vesnice narazíte na Piotra, kterému po krátkém rozhovoru, během něhož zjistíte, kdo byla žena v intru, dáte Vistani dagger. Jeho pomoc neodmítejte a ihned ho vemte do party (je vážně moc šikovnej a rychle se učí). Tak a teď se vraťte zpět do stanu za slepou Min Deir, a s nasazenou helmou Helm of Telepaty



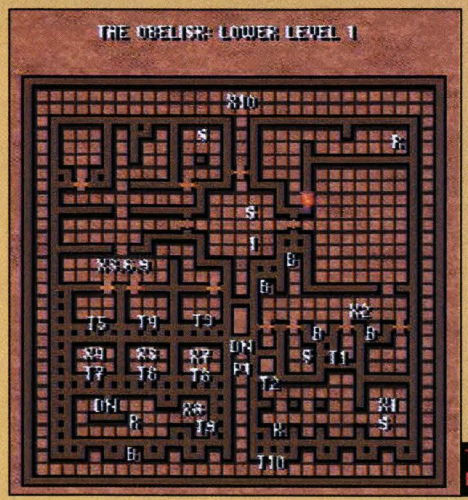
The Forgotten Shrine of Neferti: Main Level
1. Zraněná žena
2. Teleportační klíč k Forgotten Shrine of Neferti
3. Přilet z T1 v Lower Level
4. Eye of Neferti
ASQ. Anhktepot seal quarter
S1. Otevře W
X. Exit



Desert of Harakir: Village of Muhar
1. Kluk s Mapou
2. Náčelník vesnice
3. Osamělá žena
4. Nemocná žena
5. Žebrák
6. Piotra



The Obelisk: Chamber of the Prophet
1. Proroctví



The Obelisk: Lower Level 1
R. útržek od proroctví

si s ní promluvte. Dozvíte se o proroctví, a to že ona jediná zná cestu do Obelisku. Určitě ji vemte sebou, ale nezapomeňte ji dát ovšem obě Eyes of Neferti.

OBELISK

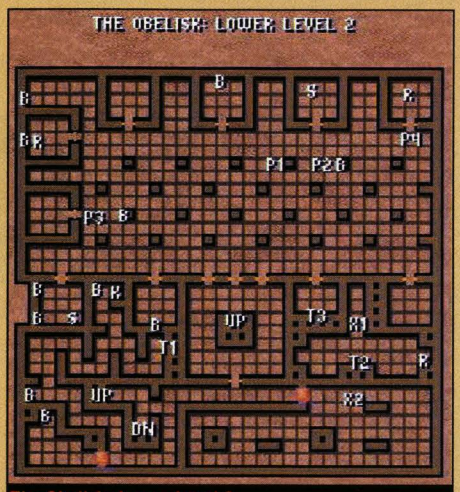
Teleportujte se do Village of Muhar a jděte na E/NE. U prvních trosek změňte směr na NE. Vstupte do Obelisku, pořádně ho prozkoumejte a popovídejte si se strážcem proroctví. Najdete tu teleportační klíč k Obelisku, osm částí roztrhaného svitku (potřebný k rozluštění proroctví) a Hierophant Seal Quarter. Se všemi osmi částmi svitku můžete začít luštit, nebo pokračovat dle návodu.

CHRÁM ZÁPADU SLUNCE - 1. ČÁST

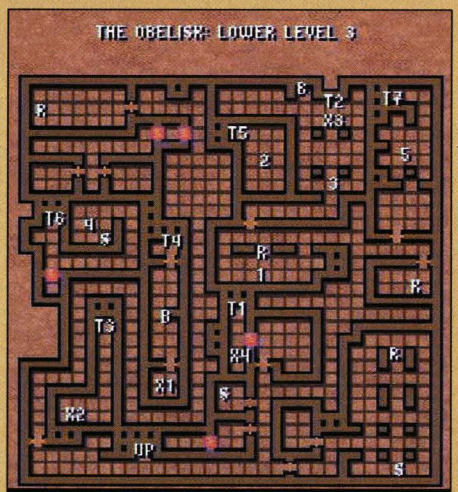
A nyní vzhůru do Temple of Set (teleportujte se ke studni Shrine of Neferti a odtud jděte na E). Cestou potkáte stopaře, můžete ho vzít do party, ale není to nutné k dohrání. V Temple of Set si popovídejte s Isu Rehkotep. Vašim novým úkolem je najít devět symbolů v podobě železných sošek hadů, potřebných pro devět strážců dveří. Ti se objeví v Temple of Set: Temple Grounds po zakouzlení True Seeing (nebo pokud máte nasazenou Helm of True Seeing). Sošky jsou ukryty v horních patrech tohoto chrámu (level 1 - 6ks, level 2 - 3ks). Na strážce nemusíte sošky používat jednotlivě, můžete mít sošky v truhle nebo ve vaku a stačí jen na každého promluvit (sošky vám budou ubývat samy). Za dveřmi najdete pár užitečných věcí, z nichž nejdůležitější je Wetering Urn.

CHRÁM SKLIZNĚ

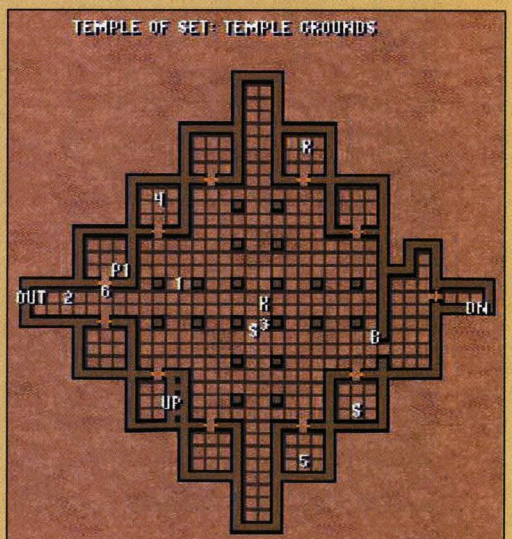
Tak a teď vzhůru do dalšího chrámu, a to tak že se teleportujete do Village of Muhar a dáte se z bodu H na NW. V Temple of Harvest určitě najdete malé zvířátko ne nepodobné kočce - je to kočka a užitečná. Aby vaše konverzace byla úspěšná potřebujete Mask of Hathor (nebo zakouzlit Speak with Animals). Výsledkem pak bude zlatý klíček, který vám po chvilce přinese. S tímto klíčkem vám už nic nebrání vstoupit do středu chrámu. Než to však uděláte zajděte si do dveří hned vedle kočky, kde najdete sošku Feline Figurine (později potřebnou v podzemí). V centrální části chrámu potkáte mnicha, dejte mu Watering Urn a vychutnejte si pár záběrů ze života rostlin. K pěkným animacím vám mnich ještě přidá klíč od podzemí. Než se tam vydáte, posbírejte si pro každého alespoň jednu Airspore (proti otravě v zamořených částech podzemí), a nezapomeňte pomoci dívence vrátit se domů. Je to totiž ona dívenka, která před vámi utekla ze stanu, tak ji vraťte její nemocné mamče a máte další dobrý skutek. Z vesnice jděte zpět do Temple of Harvest, a tam hurá do podzemí. V něm dávejte sošky hlídačům dveří a to podle barvy. Postupně tak získáte Secret of The Sp-



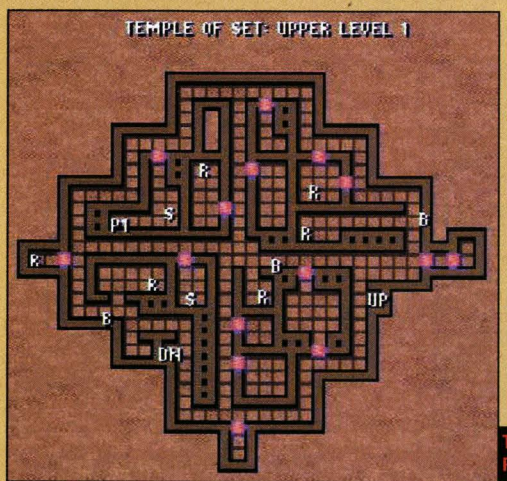
The Obelisk: Lower Level 2
R. útržek od proroctví
P1. do Level 3, místnost 2
P2. do Level 3, místnost 3
P3. do Level 3, místnost 4



The Obelisk: Lower Level 3
1. Hierophant seal quarter
2. Sem se padá z Level 2, místnost P1
3. Sem se padá z Level 2, místnost P2
4. Sem se padá z Level 2, místnost P3
5. Sem se padá z Level 2, místnost P4
T5. teleport do Level 2, místnost P1
T6. teleprot do Level 2, místnost P3
T7. teleport do Level 2, místnost P4



Temple of Set: Temple Grounds
1. Teleportační klíč k Temple of Set
2. Isu Rehkotep
3. Ring of Wizardry
4. Teleportační klíč k Village of Muhar
5. Watering Urn
6. Anhktepot seal quarter
P1. Padá se do Dungeon of The Serpent 2



Temple of Set: Upper Level 1
R. Sošky hadů

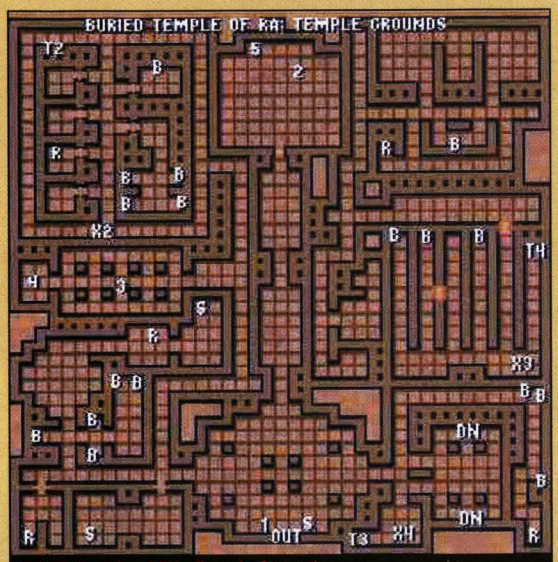
hinx (nutno přečíst), Coffer of Ra, Large Chain, Scroll of Retirement. Pozor!! Před vstupem do zamořených prostor nesmíte zapomenout dát každému spolknout na sucho Airspore. Až dojdete k Shabatisovi (Anhktepotův sluha), použijte Coffer of Ra (dejte si ho do ruky a použijte). Dostanete další část Anhktepot Seal Quarter. Projděte si poslední část podzemí a pak se teleportujte k Obelisku, od jeho východní strany se dejte na NE.

SFINGA

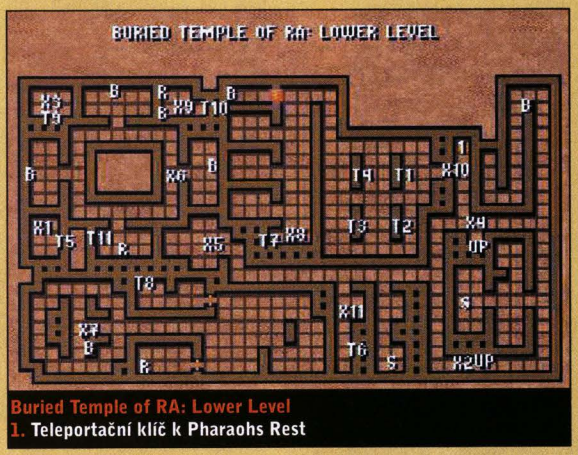
Až dorazíte ke skalám, tak jděte podél nich doleva, za chvilku jste u Sphinx. Jestliže jste si přečetli Secret of The Sphinx, můžete vstoupit do Hall of Inside. Tady se nachází plno džbánů, které stojí za to rozbít, protože v sobě ukrývají nejednu potřebnou věc. Mezi ty nejdůležitější patří Thought Bottle (heslo k ní vám prozradí ústa na zdi) a Gold Whistle. Od Sfingy se dejte směrem na W a zahněte do první soutěsky. Můžete zde narazit na místo, kde se dá naverbovat troll (vypadá skvěle, hlavně v brnění, ale nevyvíjí se). Nepřátelsky naladěných trollů se v těchto skalnatých končinách nachází až moc, nejlepší technika jejich likvidace je použít zmíněnou kombinaci Flame Blade a Spiritual Hammer (musí být zasaženi ohněm a vodou, až pak se dají zabít normálním mečem).

KATAKOMBY

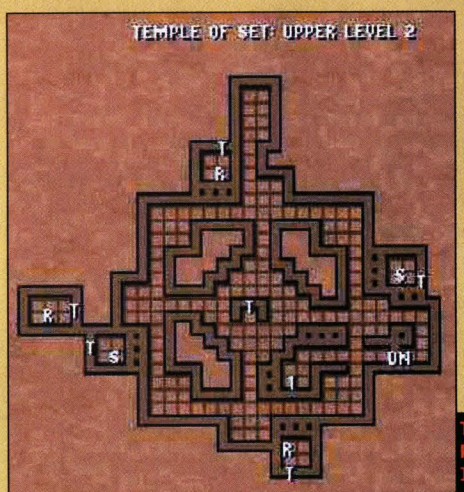
Na konci úžlabiny se nacházejí Burial Catacombs. V nich naleznete obrněnou zombie ženu Glorianthu, popovídejte si s ní a přiberte jí do party, klidně místo trolla (pokud jste ho před tím nabrali). Dalšími důležitými věcmi, které se tu dají najít, jsou Tekhen's Lute a Teleportační klíč od katakomb, tak si je vemte. Mezi další, ale již jen zajímavé, věci patří Vemic a Troll Armour. Nezapomeňte, že ve vstupu do Burial Catacombs se dá vejít i do očí (pomocí kouzla Fly nebo pomocí Potion of Fly). V pravém oku naleznete Golden Circle Key. Z katakomb se vraťte do sfingy a v ní do Stairways. Tam dejte Wishing Cup soše,



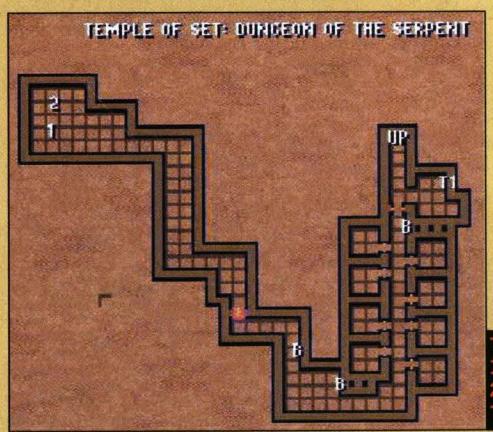
Buried Temple of RA: Temple Grounds
1. Teleportační klíč k Buried Temple of RA
2. Hierophant
3. Otvory pro Tears of RA
4. Hierophant seal quarter
5. Otvor pro uložení celého Hierophant seal
R. Tear of RA



Buried Temple of RA: Lower Level
1. Teleportační klíč k Pharaohs Rest



Temple of Set: Upper Level 2
R. Sošky hadů
1. Helm of true seeing



Temple of Set: Dungeon of The Serpent
1. Senmet
2. Sem se padá z Temple Grounds P1
T1. Teleport do Temple Grounds

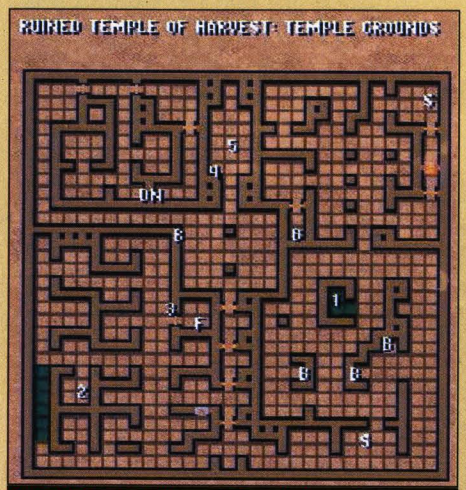
a přejte si poslední možnost. Tím změníte osud žebráka (další z vašich dobrých skutků).

CHRÁM ZÁPADU SLUNCE - 2. ČÁST

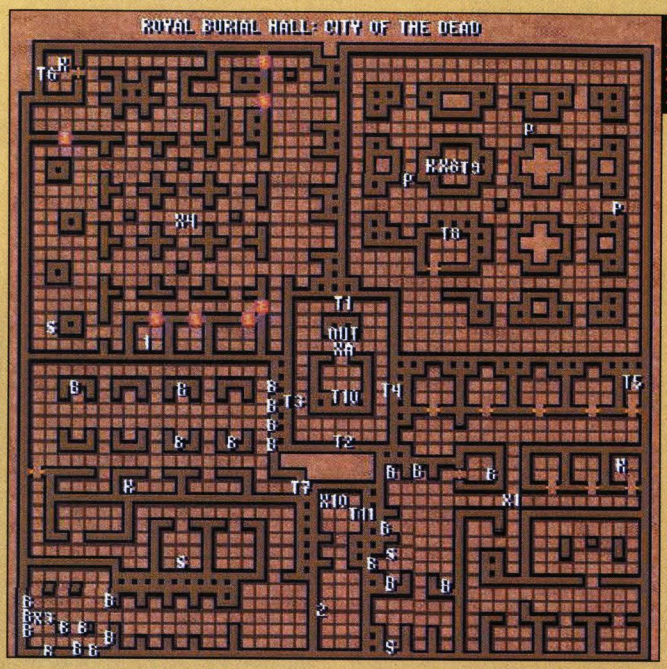
Teleportujte se znovu do Temple of Set a spadněte do jámy (P1). Mumii Senmeta zničíte tak, že si do jedné ruky dáte meč a do druhé Scroll of Retirement a až ho zabijete mečem, tak ho dodělejte svitkem. Tím vysvobodíte Gloriathu, která zmizí, a vy máte další dobrý skutek. Teď se teleportujte do Village of Muhar a z bodu H se dejte na N, brzy dojdete k duchovi. Začněte hrát na Tekhen's Lute. Duch vám poví jméno svého syna, což je heslo pro vstup do Royal Burial Hall.

KRÁLOVSKÉ POHŘEBIŠTĚ

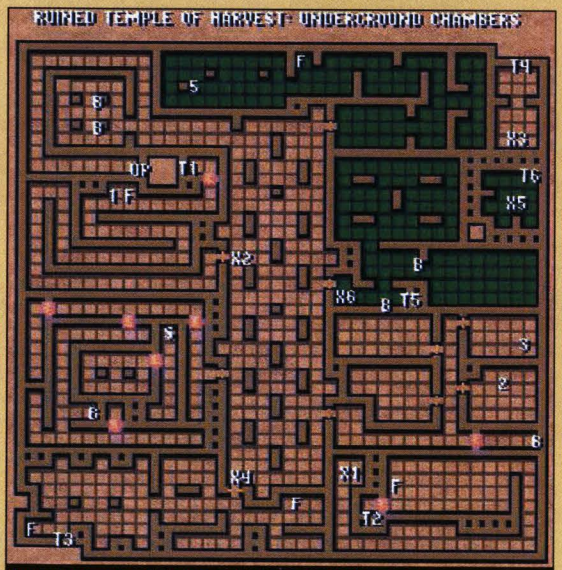
Tam se dostanete tak, že od Obelisku půjdete na E. Dojdete k soše, na ní použijete řetěz a jste uvnitř. Pak vstupujte do teleportů v pořadí North, South, West, East (to vám poradí



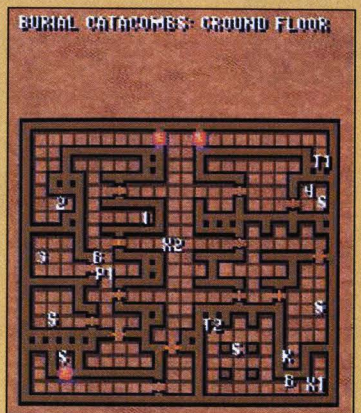
Ruined Temple of Harvest: Temple Grounds
1. Mask of Hathor
2. Teleportační klíč k Ruined Temple of Harvest
3. Kočka
4. Mnich a malá holčička
5. Airspores
F. Feline figurine



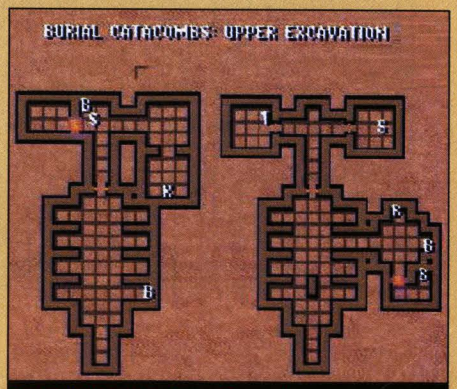
Royal Burial Hall: City of the Dead
1. Hierophant s seal quarter
2. Strážce země mrtvých
XA. Přílet z T6,T5,T7,T9,T11



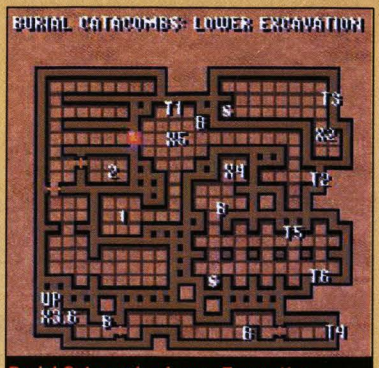
Ruined Temple of Harvest: Underground Chambers
1. Secret of the Sphinx
2. Coffer of RA
3. Large Chain
4. Scroll of Retiretment
5. Shabatis - Anhktepotův sluha
F. Feline figurina



Burial Catacombs: Ground Floor
1. Teleportační klíč k Burial Catacombs
2. Mumie obrněná žena
3. Tekhen s Lute
4. Vemic a Troll Armor
P1. Padá se do Lower Excavation 1



Burial Catacombs: Upper Excavation
1. Wishing cup



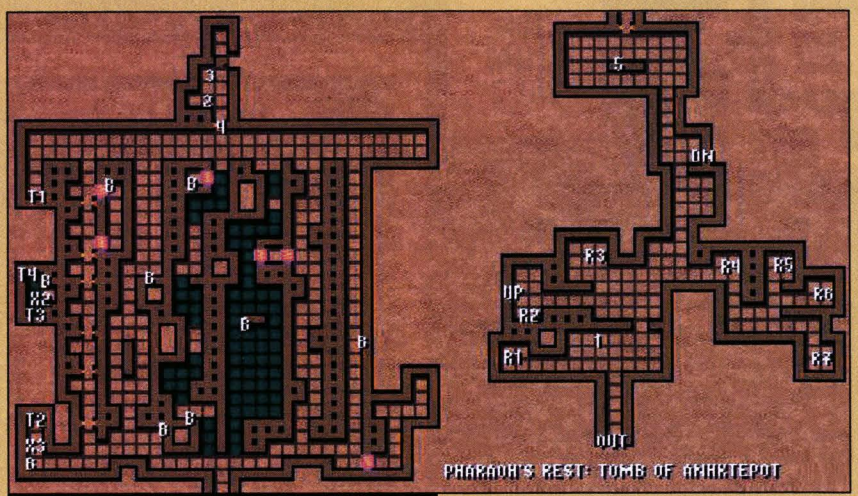
Burial Catacombs: Lower Excavation
1. Sem se padá z P1 v Ground Floor

ústa na stěnách). Najdete tu další Hierophant Seal Quarter. Nechte se soudit strážcem brány mrtvých a poznáte k čemu vám byly dobré skutky. V říši mrtvých se dozvíte lokaci Scroll of Return. Od soch tedy jděte do Temple of Ra (pořád na jih). Stoupněte si mezi vztyčené ruce a běžte na S k prvnímu kamenu, na E k druhému a potom zase na S (viz. Map Temple of Ra).

CHRÁM BOHA RA

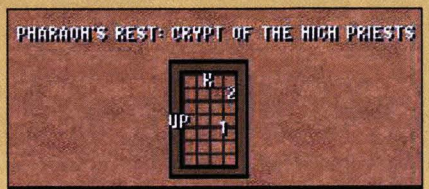
Zde je vaším hlavním úkolem posbírat Tears of Ra, je jich celkem osm. Když je pak dáte do otvorů vyznačených na mapě, dostanete poslední část Hierophant Seal Quarter. Kompletní Hierophant Seal dejte do otvoru u Hierophanta. Nyní se teleportujte k Pharaon's Rest. Aby se vám otevřela stěna k Anhktepotovy, musíte sešlápnout všechny spínače v pořadí R1, R2, R3, R4, ... Než budete pokračovat dál, zajděte si nejdříve po schodech nahoru k obrazu muže se sokolem. Dejte si Speak with Animals a zapískejte třikrát na Gold Whistle. Sokol vám přinese kamenné srdce Hero's Heart. Jděte tedy do spínači otevřené části. Sejděte po prvních schodech dolů a seberte Mallet (palička). Zpátky nahoru a vložte Hero's Heart do dveří (č.4 na mapě). Tam vezměte poslední Anhktepot Seal Quarter. Zkompletovaný amulet vložte do otvoru, aktivuje se teleport rovnou k Hierophantovi. Teď bouchněte paličkou do gongu, vylákejte Anhktepota k teleportu, vejděte do něj. Anhktepot půjde za vámi k Hierophantovi a jejich souboj může začít. Za mírného zemětřesení se teleportujte k Temple of Ra a jděte od něj na E pro Scroll of Return, který použijte k návratu.

—Lewis & Case

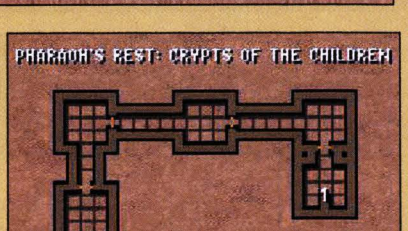


Pharaoh's Rest: Tomb of Anhktepot
1. Teleportační klíč k Pharaoh's Rest

Royal Burial Hall: Lower Crypts
T. Teleport do City of Dead



Pharaon's Rest: Crypt of High Priest
1. Palička (Mallet) k Gongu
2. Isu Rehkotep



Pharaon's Rest: Crypts of the Childern
1. Falcon (sokol)

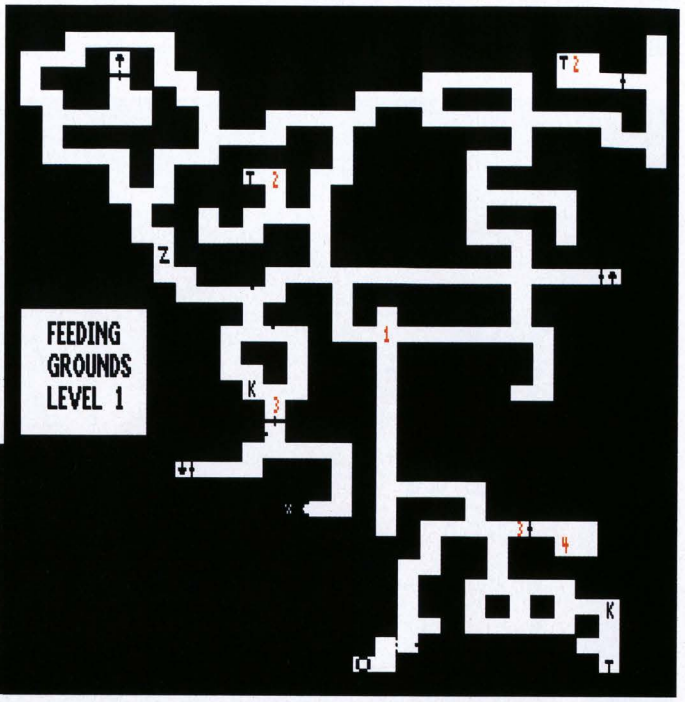
platforma: PC-CD

recenze viz Excalibur 54

TOMÁŠ SMOLÍK

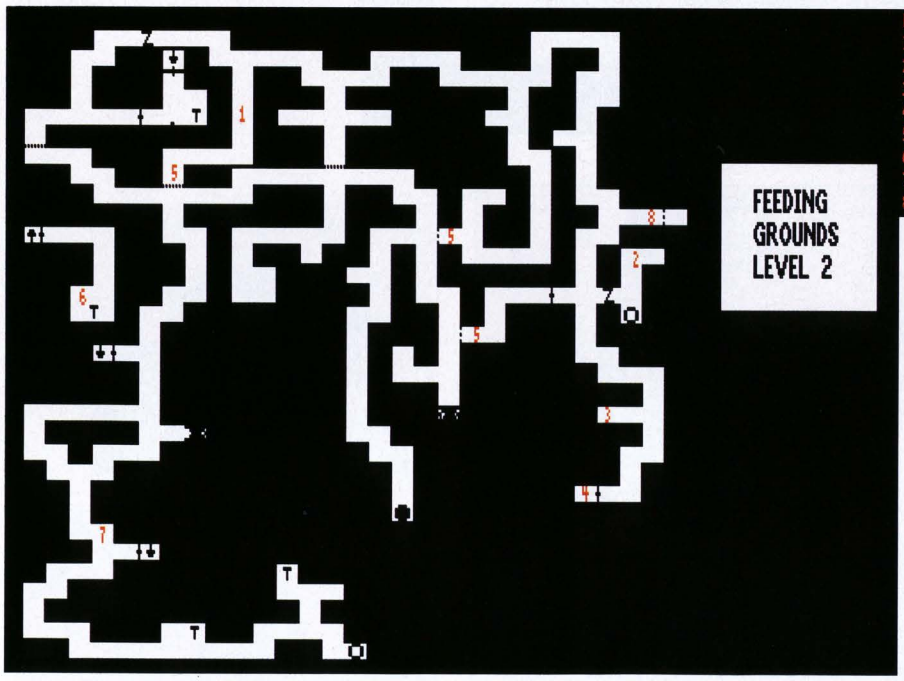
Stonekeep

FEEDING GROUNDS LEVEL 1

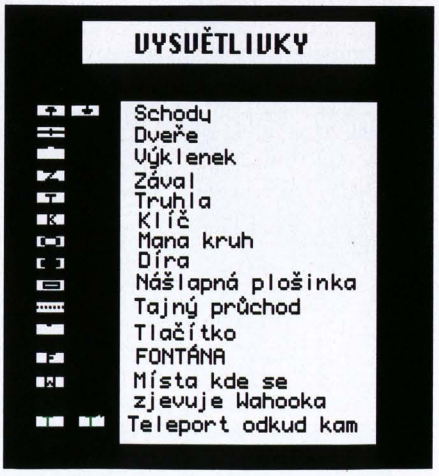


Feeding Grounds
Level 1
1 - past
2 - části kamenometu
3 - magicky blokované dveře
4 - šaman má půlku dračího klíče a pírka

Na začátku si dejte pozor na past (1). Ze severního výklenku se na vás dolů povalí maxišutr, takže neotálejte a včas odbočte. V tomto patře se nachází první dvě části speciálního kamenometu (2). Magicky blokované dveře (3), projdete bez úhony jen s šamanskými pírky v inventory, bez nich utrpíte docela velkou úhonu, ale nedaleko je naštěstí mana kruh. Jedno s pírek má spolu s půlkou dračího klíče šaman (4), jenže je za jedněmi z blokovaných dveří. Takže si raději pro pírko skočte do Feeding Grounds Level 2 a když už tam budete, tak to tam vymlaťte, protože v trpasličí pevnosti se vám počet členů družiny trochu zredukuje.

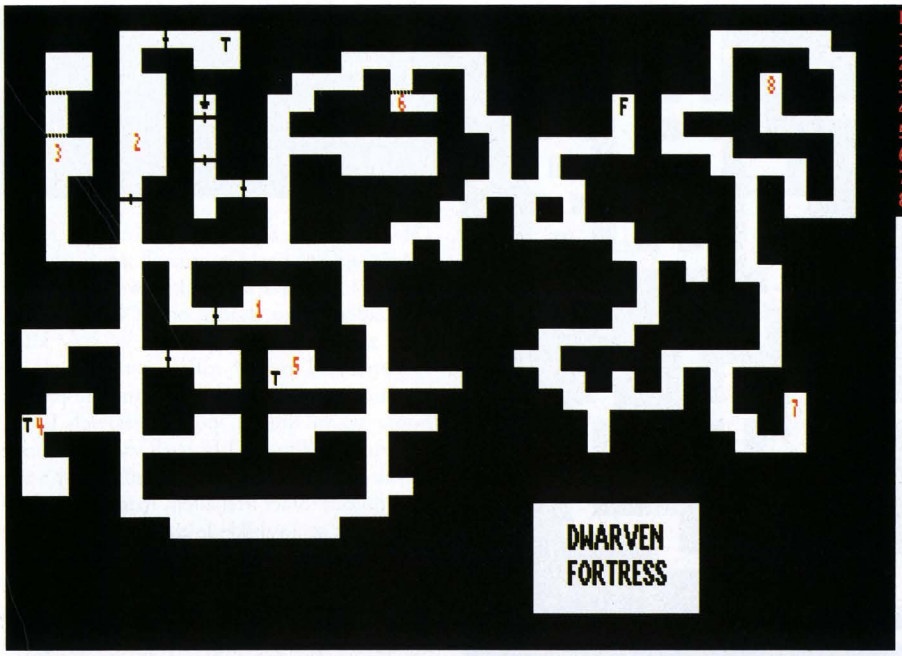


Feeding Grounds Level 2
1 - šamanská pírka
2 - pazourek
3 - květiny
4 - půlka dračího klíče
5 - dračí zámky
6 - část kamenometu
7 - přidá se k vám goblin Skuz
8 - vhodit květinu

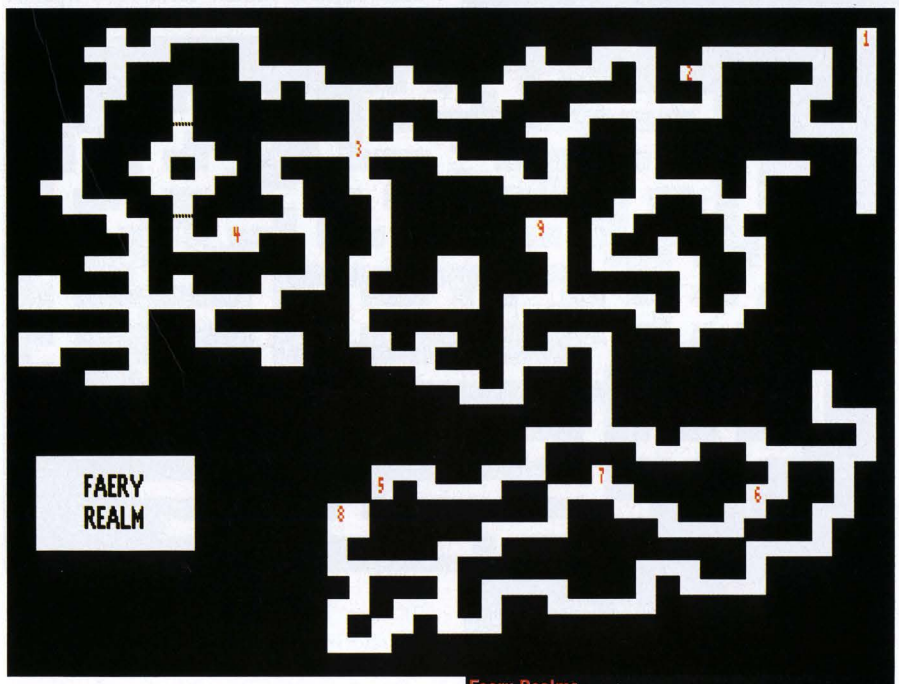


FEEDING GROUNDS LEVEL 2

Zde seberte šamanská pírka (1), dále květiny (3) a druhou půlku dračího klíče (4). Odemčení dračích zámků (5) bude trochu složitější, proto si zatím pokecejte s dračicí (nejvýchodnější zámek). K svaření klíče bude potřebovat kovář zdejší pazourek (2), jenže ten získáte jen s pomocí jeho majzlíku. Takže si dojděte pro třetí část kamenometu (6), vraťte se o patro níže a sestupte do trpasličí pevnosti. S klíčem pak osvoboďte dračici, naberte goblina Skuze (7), který by s vámi k trpaslíkům stejně nešel a pomocí vhozených květin se vám otevře taj-



Dwarven Fortress
1 - Dombur sestrojí kamenomet
2 - obchod
3 - kovář
4 - velitel Thorin
5 - znovu se k vám připojí Karzak
6 - místnost plná svitků
7 - skoba
8 - mumie



Faery Realms
1 - teleport do Feeding Grounds Level 2
2 - víla Sweetie
3 - otáčedlo
4 - věneček z pampelišek
5 - přidá se k vám víla Sparkie
6 - Yoth-Soggoth's orb
7 - medailón
8 - Elfstaff
9 - Murph vám zvýší agilitu

ORB

AFRI'S ORB - získáte po zabití velkých goblinů Stonekeep Level 2. Po položení na zem vyvolá mapa nejbližšího okolí (včetně tajňáků).

AQUILA'S ORB - nachází se v truhle u bratří Ettinů Sharga Mines Level 1. Kompletně vyléčí družinu. Po několika použitích se vybije, ale po čase se znovu dobije.

AZRAEL'S ORB - pravé oko sochy v Temple of Throggi. Zakouzlí na vás rychlost, můžete pak sekat (střílet) s daleko vyšší frekvencí.

HELION'S ORB - má jí ledová královna v Ice Caverns. Po položení na zem rozehřeje zamrzlé postavy (jako kouzlo Warm)

KHULL-KHUUM'S ORB - zbude po zlikvidování hádejte koho v Khull-Khuum's Tower Level 4.

KOR-SOGGOTH'S ORB - leží u Khull-Khuumových nohou v Khull-Khuum's Tower Level 4.

MARIF'S ORB - v centru Palace of Shadows. Zvyšuje sílu.

SAFRINNI'S ORB - v úrovni The Pits. Umožňuje vyletět dírou o patro výše.

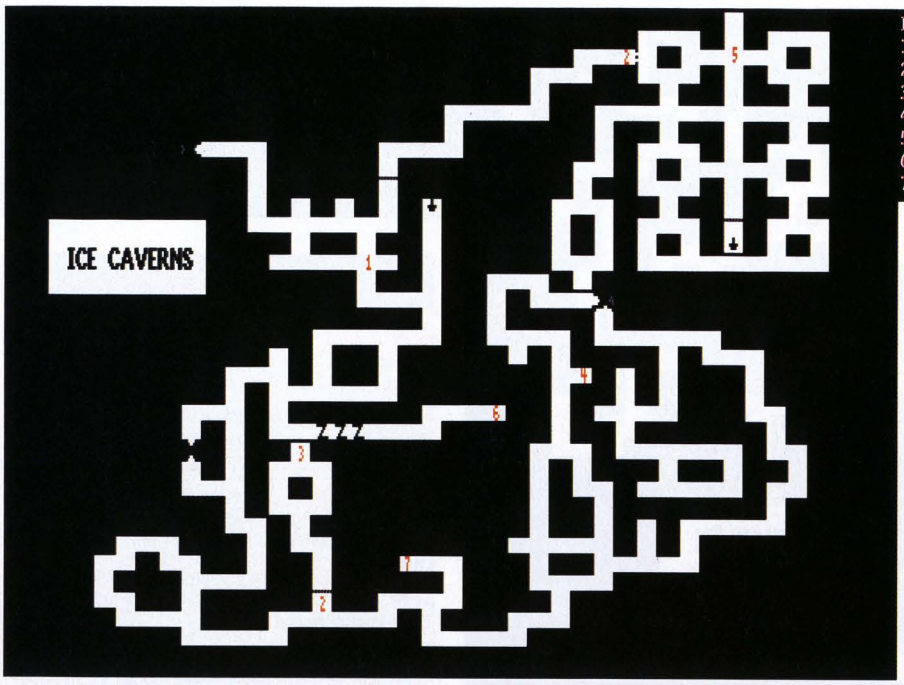
YOTH-SOGGOTH'S ORB - má jí u sebe jeden z trollů ve Faery Realms. Doplňuje manu ve všech vašich kouzelných hůlkách. Limitace pravděpodobně jako u Aquila's Orb.

THERRA'S ORB - taktéž leží u Khull-Khuumových nohou v Khull-Khuum's Tower Level 4. Jen pro úplnost.

ný výklenek (8) s teleportem do vílího království. POZOR! Pokud nejprve půjdete do do ledových jeskyní a naberete elfa Enigmu, buď se k vílám, díky chybě v programu, už nedostanete nebo od vás elf odejde!

DWARVEN FORTRESS

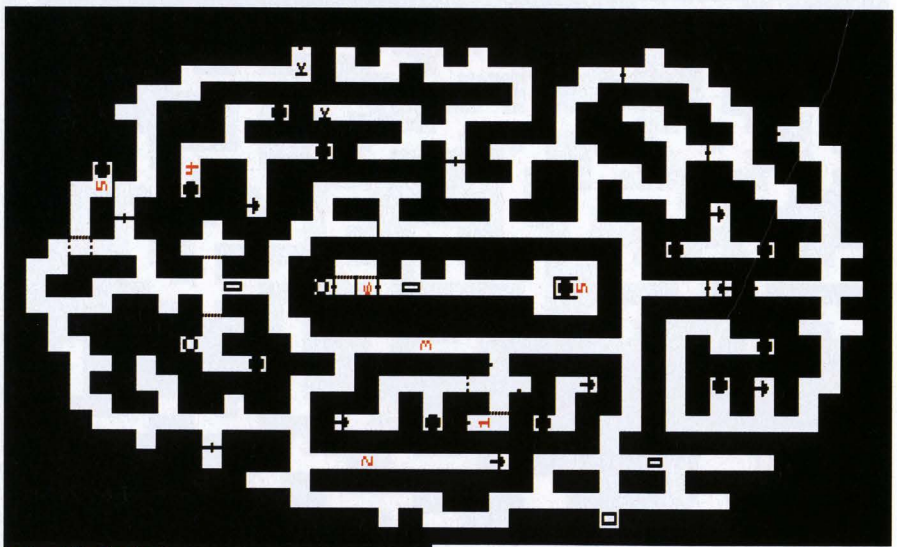
Sice vás zde opustí všichni trpaslíci, ale nezoufejte, bude hůř. Sklerotický Dombur by vám měl ve své laboratoři (1) sestavit ze tří nalezených součástek (device) jakýsi kamenomet. Jenže občas se stane, že mu ty součástky nepůjdou předat, což je sice nepříjemná situace, ale bez této zbraně se v pohodě obejdete. Snad ale budete mít štěstí, pak tedy do této zbraně nasypete všechny kameny a akce může začít. V místním smíšeném zboží (2) klidně utraťte všechny peníze, pokud bude za co, protože jinde vámi pracně nasbírané mince prostě neberou. Zajděte za kovářem (3), ten vám dá majzlík, díky němuž získáte pazourek z Feeding Grounds Level 2. Ten mu pak předejte, on s ním rozdělá oheň. Po té mu odevzdejte obě části dračího klíče a počkejte až vám ho spravený přinese. Pokecejte s trpasličím velitelem Thorinem (4) a v místnosti na jihu seberte kouzelnou házecí sekeru a kouzelný roh (po použití na Drakea vyvolá kouzlo Scare). Thorin vás (teď nebo později) požádá, jestli byste nezabili mumii na severovýchodě pevnosti (8). Ani se staronovým spolubojovníkem Karzakem (5) to není žádná sranda, je to jedna z nejobtížnějších potvor, ale skrývá runu a prsten a Thorin vám po jejím zabití dovolí vzít z truhly kouzelný štít a další runu. Daleko více run ale získáte v tajné místnosti (6). Nejprve ale musíte vyprovokovat a zabít maskovaného throgga. Ještě zde můžete sebrat skobu (7) na odhánění trollů z vílí říše a u fontánky doplnit ztracené síly. Vlastně můžete udělat ještě dvě věci, kterými si ale rozzuříte trpaslíky. Pokud zabijete obchodníka (2) zůstane po něm klíč, kterým odemknete dveře naproti veliteli Thorinovi. V místnosti se nachází jedna listina a docela slušnej arsenál, sice nic kouzelného, ale máte šanci, že stačíte uniknout bez vyvolání poplachu. No a pokud vyprovokujete kováře (3), třeba zápalnou flaškou, máte šanci se dostat do místnosti za ním. Tam se nachází jeho bratr, který má dost dobrý válečný kladivo, ale hněv trpaslíků vás nemine.



Ice Caverns
1 - šéf Kandolů
2 - rozseknutelné bariéry
3 - ledový oheň
4 - listina Runescroll
5 - ledová královna
6 - další do party - elf Enigma
7 - trpaslík

FAERIE REALM

Jenom zopakuji, že se sem dostanete z Feeding Grounds Level 2 po osvobození dračice a vstoupení do teleportu na východě. Ve zdejší říši můžete strávit hodně času, protože po vás každý něco chce, vám ale stačí najít další orb a vypadnout. Na jeho získání se taky zaměřím a k tomu ostatnímu vám něco stručně řeknu až potom. Víla Sweetie (2) po vás chce věneček z pampelišek (4), bacha je schovaný mezi květinami a ještě jednoho bacha na otáčedlo (3). Za odměnu dostanete čtyřlístek, který vám umožní vidět trolly v jižní části království. Než k nim půjdete naberte léčitelskou vílu Sparkie (5). Poté vybojujte kýžený Yoth-Soggoth's Orb (zbude po jednom z trollů někde u 6). Nyní k těm nedůležitým akcím. U Murpha na cvičišti (9) si můžete zvýšit agility o jeden bod. Můžete sebrat medailón (7), ale nevím na co je dobrý. Mágové určitě ocení skvělou hůl Elfstaff (8). Pokud vydržíte všechny představení sboru skřítků (jiný druh květiny, jiná hra) shlédnout dvakrát, prý obdržíte prémii v podobě nějaké nové runy, ale já jsem si nechal přehrát tři různá představení a třikrát a nic. Z ostatních subquestů se zmíním jen o proniknutí ke královně. První bariéru odstraníte dvojnásobným odemknutím malé klíčové dírky ve východní stěně. Odstranění té druhé je docela tuhej zákys. Zmizela když jsem okolo sloupu položil petrklíče (primrose), několik jich dal před bariéru, dvakrát obešel sloup a na hlavě jsem měl vílí klobouk (ten ale myslím není podmínkou). Když si s královnou promluvíte čtyřikrát získáte kouzelný náhrdelník Ale opravdu stačí jen ten orb, každopádně až vás to přestane bavit, teleportujte se (1) zpátky do Feeding Groud Level 2 a přejděte do ledových jeskyní.



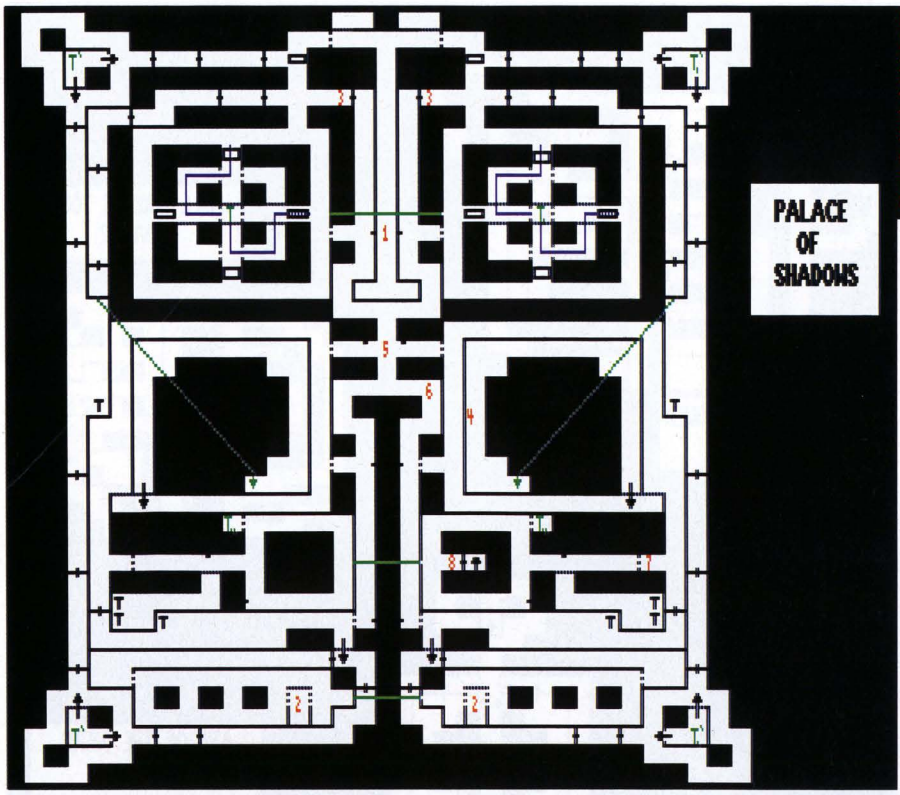
Gate of the Ancient
1 - tlačítko na přepnutí teleportů z místa 2 na místo 3
4 - dírou spadněte na plošinku
5 - sem vyletíte z The Pits
6 - teleport do Paláce Stínů (u mana kruhu Silver Runestaff!!!)

ICE CAVERNS

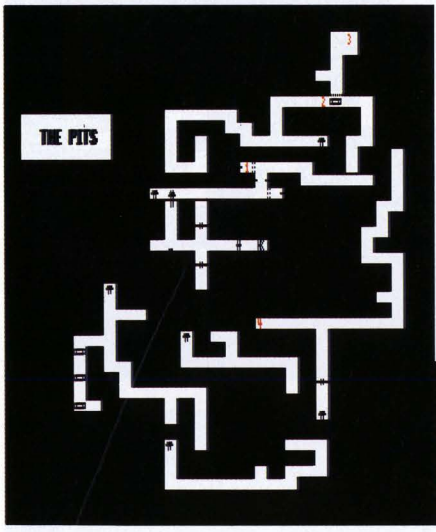
Doufám, že jste poslechli mou radu a vílí říši již máte za sebou. Nejprve si dojděte popovídat s králem goblinského kmene Kandolů (1). Goblinka z pravého výklenku nad králem vám za listinu Runescroll (4) vymění kouzla na zmrazování a rozehřívání, ve výklenku vedle vám další goblin dá radu. No a goblin(ka) z výklenku vlevo vás doléčí. Vydejte se pro ledový oheň. Nepříjemné ledové bludičky likvidujte buďto kamenometem nebo v pohodě i fireballs (firebolty). Rozsekněte bariéru (2), zabte smrtku, vemte ledový oheň (3) a vraťte se ke králi. Ten vám na severu otevře tajňáky, projděte, rozsekněte druhu bariéru (2) a hurá k ledové královně (5). Hned jak budete moci, hoďte po ní ledový oheň. Ona začne zmateně pobíhat, vy si v klidu stoupněte na nějaký roh, jenom se otáčejte z jedné strany na druhou a jakmile se přiblíží hoďte po ní fireball, po pár zásazích lehne. Seberte jí Hellion's Orb. Jestli vás nepříjemně zranila, můžete se na sever od místa jejího zjevení doléčit. Stačí fireballem rozmrazit ledový trůn a pak se z vzniklé louže napít, funguje je to ale jen jednou. Teď jdeme rozmrazovat, neplýtvejte na to magií a raději použijte nově získaný orb. Nejprve ho položte před elfa Enigmu (6), po rozmrazení se k vám přidá místo Karzaka. Můžete rozmrazit i trpaslíka (7), který vám ukáže „nový" tajňák. Kousek od královny se vám otevřel průchod ke schodům do další úrovně. Vstupte.

GATE OF ANCIENTS

Čeká vás chvíle pohody, nejsou tu totiž žádní nepřátelé. Většinu času strávíte přecházením mezi tímto patrem a úrovní The Pits o patro níže, takže vám toho ani moc neporadím. Malé upozornění, některé dveře jsou průchozí jen z jedné strany, takže se neplašte, dostanete se tam pomocí spodní úrovně. Nejprve tlačítkem 1 přesuňte teleport z chodby 2 do chodby 3. Pak padejte a vylézejte nahoru až budete mít všechny tři klíče (jeden je v The Pits). Dírou 4, spadnete na plošinku o úroveň níže. Na místa označená 5 vyletíte pomocí Safrin's Orb,



Palace of Shadows
1 - sem přiletíte z Gate of the Ancients
2 - zápasní část + východní část = Stínová zbraň
3 - jinj klíč v jinj zámku
4 - rozbít zrcadlo a sebrat střep
5 - Marif's orb
6 - Farli
7 - Wahooka
8 - schody do Khull-Khuum's Tower



The Pits
1 - vyléčí družinu
2 - sem spadněte z Gate of the Ancients
3 - Safri's orb
4 - vyleťte nahoru

PALACE OF SHADOWS

Nejprve malá omluva. Při dělání prvních mapek jsem zapomněl na teleporty, a proto jsem truhly zakreslil neprozřetelně jako T. Startovací teleporty v tomto a dalších patrech jsou označeny zeleným T a místa kam vás dopraví zeleným T'. Děkuji za pochopení. Do tohoto levelu „přiletíte" na místo 1. Než dojdete ke křižovatce, zavře se vám zcela zbytečně cesta zpět, to je ještě v pohodě. Ale připravte se na dost nepříjemné protivníky, takže brzy jistě uvítáte místo kde se budete moci doléčit. Modře vyznačenou cestou se dostaňte k teleportu T. Ten vás zanese do severozápadního (resp. jihozápadního) rohu, kde se sice nachází nebezpečný kostlivec, ale také léčidlo. Putování po tomto patře si můžete urychlit pomocí zrcadel (cesta je vyznačena zelenou čarou). Za všeho nejdříve si zajděte zkompletovat velmi ničivou Stínovou zbraň (2). Jednoduše přeneste západní část do té východní, pak si vyberte zbraň, s kterou vám to jde nejlépe. Ale ať si zvolíte dýku či kladivo, stačí pár úderu a nepřítel to už nerozchodí. Nyní, o trochu veseleji, jednu půlku jinj klíče (3) vložte do zámku s druhu půlkou (3), objeví se dveře. Zatím ale skočte na jedno ze dvou nesymetrických míst tohoto patra (4), rozbijte zrcadlo a seberte střep. Pomocí kouzla Shrinking spell zmenšete obrovskou Marif's orb (5) do přijatelné velikosti. Nedaleko se k vám opět připojí trpaslík Farli (6) a o kus dál (7 nebo někde poblíž) tajemný Wahooka. Díky síly z Marfi's orb projděte bariérou k východu z tohoto levelu (8). Cestou potkáte lebku jež se zove Scorge, po jednoduchém souboji stojíte těsně u konce Paláce Stínů. Maskované dveře (8) odmaskujte pomocí fireballu (nebo kouzla Dispel magic od skřítka Murpha). Před odchodem do Khull-Khuumovi věže se můžete udělat na chvíli nesmrtelnými. Teleportem T II se dostanete do levelu Temple of Throggi. Po zhruba 10 sekund se ani nehněte, pak otočte 2x doleva a 4x doprava, jste nesmrtelní. Prý je to časově limitované, ale minimálně na dokončení Stonekeepa to stačí. Zrcadlem se vraťte a vstupte do Khull-Kuumovi poslední bašty.

tak se i dostanete do samého srdce tohoto levelu, k teleportu do Paláce Stínů (6). Než do něj do něj vstoupíte, dojděte tajňákama k mana kruhu. Tam se jednak můžete samozřejmě doléčit, ale hlavně se tam nachází nejlepší kouzelná hůl Silver Runestaff!

THE PITS

Tady to bude opět jen telegraficky. Stisknutím tlačítka 1 vyléčíte vaši družinu. Na plošinku 2 musíte spadnout z Gate of Ancients, jen tak se vám otevře cesta na sever. Vezměte Safri's Orb (3) a vyleťte dírou nahoru. To samé proveďte na místě 4.

KHULL-KHUUM'S TOWER LEVEL 1-4 + LAIR OF THE DARK DWARVES

Všechna tato patro nejsou příliš rozlehlá, tak jsem si je dovolil spojit do jednoho celku. U vstupních dveří se samozřejmě nenechte odradit a na znamení vašeho odhodlání vstoupit stiskněte zelené tlačítko. Pokud nejprve stisknete červené a zelené až pak dostanete radu, ale tu díky návodu nepotřebujete. Ať vás ani nenapadne vyjít protějšími schody do čtvrtého patra, musíte jít trochu složitější cestou. Vydejte se do severovýchodní části, kde Enigma zastřelí nějakého trpaslíka (1), seberte tyč. Farli pak pomoci ní otevře přístup k temným trpaslíkům (2). V jejich doupěti se probijte k listině (3), k zahození jistě nebude návštěva mana kruhu. Vraťte se zpět a skočte pro magický ankh (4). Je chráněn nepřemožitelným (podle mě) létajícím ozubeným válcem, takže pro něj proběhněte a rychle vemte dráhu. Po té dojděte k záhadné tabulce (5) a dle listiny od temných trpaslíků namačkejte správnou kombinaci. Pokud se na mapku nechápavě koukáte, jako Aleš s Kunym na příklady z Matiky, tak vám správné řešení prozradím: (od shora) první dvě tlačítka v první řadě, poslední v druhé řadě, první ve třetí řadě a poslední dvě tlačítka ve čtvrté řadě. V protější chodbě se vám otevře přístup do druhého patra. Zde se nejprve pomocí neviditelného teleportu (6) propracujte k magickému crescentu (7). Díky dalšímu teleportu si doběhněte pro magický kříž (8). Teleport do třetí patra se nachází v jižní stěně místa 9. Tady to bude ještě větší rychlovka. Po sebrání magického kroužku (10) vstupte do východní stěny v místě 11. Objevíte se na místě 12 ve čtvrtém patře. Dojděte do jeho středu

RUNY

AREA EFFECT {META RUNE} - kouzlo pak bude působit na více postav.

ARMOR {MANISH RUNE} - magické brnění pro boj zblízka (dočasně).

CURING {MANISH RUNE} - slabé hojení.

DOUBLE POWER {META RUNE} - zdvojnásobí sílu kouzla.

ENERGYBOLT {THROGGISH RUNE} - klasický blesk energie. Se zvýšenou silou může protivníka omráčit.

FEATHERFALL {FAERIE RUNE} - sice zmenšuje zranění při pádu do díry, ale je to spíše plýtvání magií.

FIREBOLT {MANISH RUNE} - fireball...

FLAME {THROGGISH RUNE} - ze země vyrazí plameny, jenž dost popálí protivníky (vyšší síla, více sáhů).

HEALING {MANISH RUNE} - silné hojení, zároveň léčí otravy jedy apod.

ICEBOLT {MANISH RUNE} - ledový blesk. Při vyšší síle může protivníka zmrazit.

INCREASED DURATION {META RUNE} - zvýší trvání kouzla

INVISIBILITY {FAERIE RUNE} - neviditelnost (platí jen proti některým nepřátelům).

LANGUAGES {MANISH RUNE} - překládací kouzlo

MARK LOCATION {MANISH RUNE} - označí místo (musí být volné), na které se přenesete pomocí kouzla Translocate.

MURPH'S RUNE {FAERIE RUNE} - slouží podobně jako Spoilspell.

POTENCY {META RUNE} - sníží nepřítelovu magickou odolnost.

SHIELD {THROGGISH RUNE} - magický štít, jen proti útokům z dálky (dočasně).

SHRINK {FAERIE RUNE} - zmenší jak některé předměty, tak některé příšery.

SILENCE {MANISH RUNE} - ticho. Vaše kroky nejsou slyšet.

SPOILSPELL {MANISH RUNE} - funguje jako counterspell a pokud nejste jakkoliv očarování zvyšuje odolnost proti magii.

STOPTRACK {THROGGISH RUNE} - znemožní protivníkovi pohyb, ale ne že by to fungovalo nějak často.

STREGTH {THROGGISH RUNE} - zvýší sílu (dočasně).

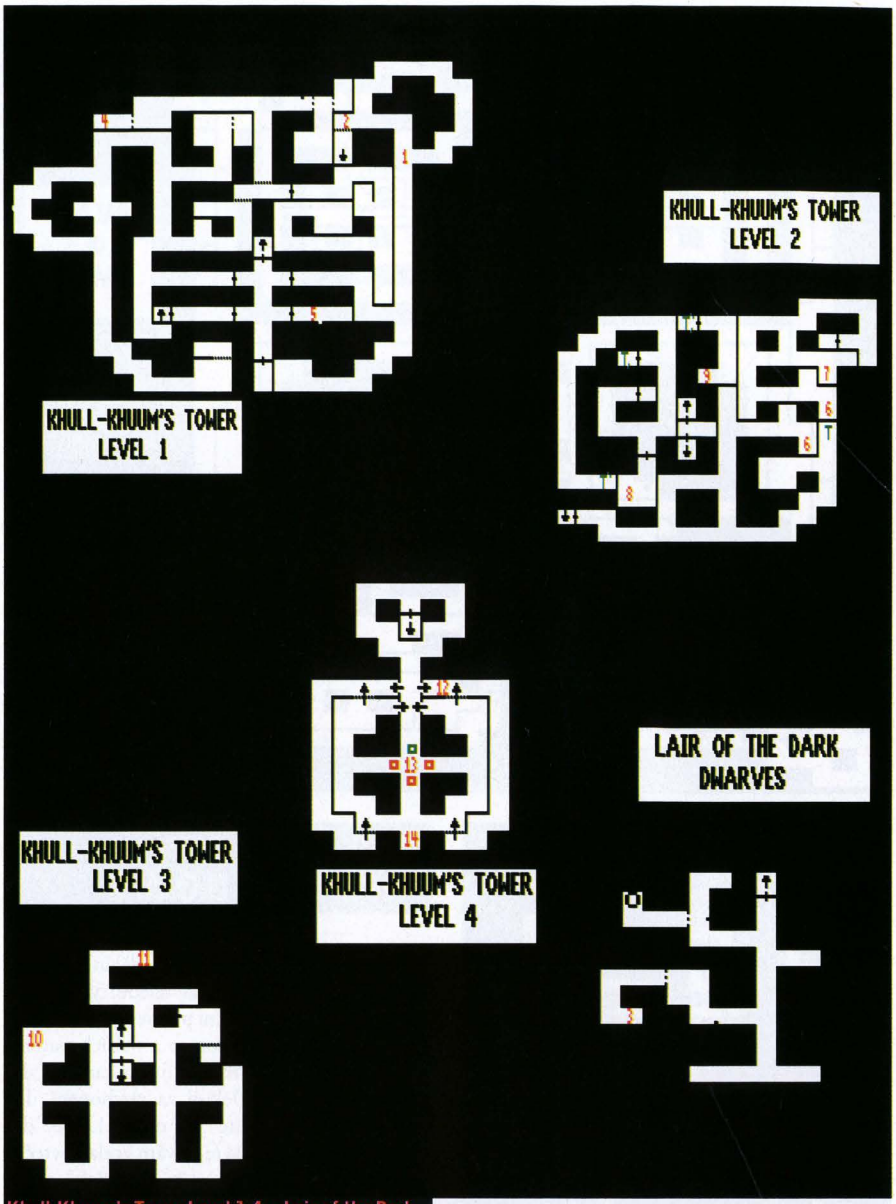
TRANSLOCATE {MANISH RUNE} - přenese vás na místo označené kouzlem Mark Location (i skrz úrovně).

TRIPLE POWER {META RUNE} - ztrojnásobí sílu kouzla

WIND {MANISH RUNE} - vytvoří vzdušný vír, který mimo zranění protivníka totálně rozhodí. Také zviditelňuje text na zaprášených tabulkách.

WARM {MANISH RUNE} - rozmrazí zmražené osoby.

Jenom upozorňuji, že Meta Runy se kombinují s ostatními runami.
Netvrdím, že výčet kouzel je úplný. Až pozdě jsem se dozvěděl o jedné skryté místnosti, kde se prý nachází další runy. Pokud je to pravda napíšu o nich (včetně umístění) třeba do rubriky Tipy a Triky.



Khull-Khuum's Tower Level 1-4 + Lair of the Dark Dwarves
1 - tyč
2 - otevře Farli pomocí tyče
3 - listina
4 - magický ankh
5 - tabulka se spínači
6 - neviditelné teleporty
7 - magický crescent
8 - magický kříž
9 - teleport v jižní stěně
10 - magický kroužek
11 - teleport ve východní stěně
12 - výstup z teleportu (Level 3, místo 11)
13 - objeví se Khull-Khuum
14 - teleport do Temple of Therra

a teď bacha. Libovolné tři magické symboly položte na červeně označené plošinky, ale aniž byste prošli skrz centrum (13). Pak do něj vstupte ze severu. Objeví se padouch Khull-Khuum s žádostí o všechny vaše pracně vybojované orby. Samozřejmě si je nechte a navíc seberte ty dva, jež mu leží u nohou, ustupte zpět a rychle vložte na zeleně označenou plošinku poslední magický symbol. Po Khull-Khuumovi zbude jen jeho koule - Khull-Khuum's Orb. Seberte ji, před jižní stěnou (14) se rozlučte s přáteli a vstupte do chrámu bohyně Therry.

TEMPLE OF THERRA

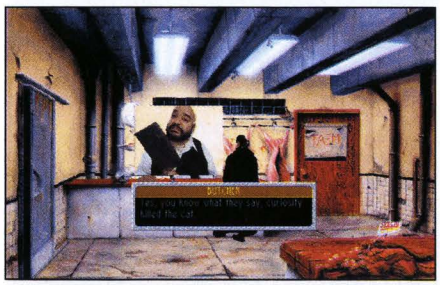
Uklidněte se a na sloupy pokládejte orby v tomto pořadí: Helion's Orb, Aquila's Orb, Thera's Orb, Azrael's Orb, Marif's Orb, Afri's Orb, Safrinni's Orb, Yog-Soggoth's Orb, Kor-Soggoth's Orb a Khull-Khuum' Orb.

Svět je díky vám zachráněn.
Blahopřeji. **—Lewis (spolupařil Martin Mráz)**

Noctropolis

platforma: PC-CD

KAREL TAUFMAN



Tato hra rozhodně není pro každého. Jistě, říká se, že trocha krve nikoho nezabije, ale také se říká, čeho je moc, toho je příliš. Nebudu se příliš rozepisovat, pokud máte silný žaludek, zkuste si to na vlastní kůži.

Jsi ve svém zatuchlém obchůdku. Projdi dveřmi a seber věci ze stolu. Vrať se do obchodu. Projdi na verandu a pohovoř si s poslíčkem, který přinesl zásilku. Řekni mu, že máš lístek a převezmi balík. Přečti si comics. Pak můžeš použít stříbrnou minci. Ocitneš se na hlavní třídě v Noctropolis.

Jdi k prodavači novin a pořádně ho prokecni (nic nevynechej). Vyměň s ním comics za noviny. Pak se můžeš vydat (pomocí mapy města) do katedrály. Před katedrálou zalomcuj plotem a seber železnou tyčku. Seber drát a otevři panel na podstavci pravé sochy. UF! Nyní můžeš vejít dovnitř. V katedrále se vydej do zpovědní budky a pohovoř s otcem Desmondem, který ti nakonec věnuje jednu roztomilou čelist (myslím, že nebyla jeho). Po tomto obdarování už asi nebudeš chtít s Desmondem moc vykecávat a tak se vrať na hlavní třídu.

Vydej se do Hall of Records a použij čelist na sochu. Pohovoř s úředníkem na téma mauzolea. Vydej se k bytu Stiletto. Nejprve si budeš muset promluvit se dveřmi a pak se Stiletto. Zatím ti moc nedůvěřuje a tak budeš muset jít do mauzolea sám.

Otevři bránu mauzolea a vejdi dovnitř. Přečti si jmenovku na rakvi, odsuň tělo a vezmi si klíček, který mrtvolu tlačil do zad a klíč použij. Vlez do rakve. Succubus na tebe zaútočí a ty budeš muset rychle strčit do sochy. Seber límec a vydej se dolů po schodech. Prohlédni si malou sošku a seber jí oštěp. Zvedni polštář a přečti si deník, který byl pod ním uschován. Použij oštěp a vrať se do katedrály.

Opět si promluv s otcem Desmondem. Podívej se pozorně na oltář a pokus se na něm najít bombu. Odstraň polštář a seber detonátor. To bylo snadné. Teď naplň pohár svěcenou vodou. Počkej až se budou Stiletto a Succubus prát a použij ji.

Po probuzení z omámení se rozhlédni okolo sebe a prozkoumej sloupy a otevři tajná dvířka. Vezmi si plášť a granát a jdi ke sloupu na pravo od fontánky. Otevři ho a seber knížku a Noctroglyph. To by bylo v Shadowlairu všechno(nezapomeň, že během hry se sem můžeš vrátit, když se budeš potřebovat uzdravit), vydej se do Bonicova Mansionu. Promluv si s paní Bornickovou a pořádně ji prokecej o všem možném. Rozluč se a odejdi na Sunspire. Tady musíš prokecat strážného a mluvit s ním tak dlouho, až se dozvíš něco o Samu Jenkinsovi. Nyní se jde směr Cygnus.

Promluv si s Wandou a popros ji o vodu s ledem (v Americe a v Noctropolisu oblíbený nápoj po teplých jídlech). Wanda má problémy s větráním. Slib, že jí pomůžeš. Projdi pravými dveřmi a pohovoř s Leonem. Promluv si se Stiletto a přepni vypínač. Nyní se můžeš vrátit k Wandě a opět si s ní pohovořit. Jdi za Samem Jenkinsem a prokecej ho o všem možném. Vezmi si hodiny a opět se vrať k Wandě. Vezmi kartu a počkej až Wanda odejde. Nyní nastup do výtahu. Uvnitř použij kartu a následně si pohovoř se slečnou Shoto. Sjeď dolů a vydej se do Incarnate.

Promluv si s hlídačem a pak se vydej do Neon Noose. Pohovoř s Drakem a zeptej se ho na jméno Nunio Schwarz. Přesuň se do Sunspire. Prohlédni si auto a promluv s dalším hlídačem. Jdi do výtahu. Přesuň boxy a pak zakvedlejte motorem výtahu. Seber střep z kbelíku a ze země řezač skla. Přesuň se do Cygnusu. Na hlavní ulici si promluv s prodavačem o skleníku.

U skleníku použij řezač skla - dostaneš se dovnitř. Přijde útok, který hravě odrazíš granátem. Vyjdi ven, seber plakát a jdi k autu. Seber semínka a přípravek na zrychlení růstu. Nyní se můžeš skočit vyléčit do Shadowlairu a pak se vrať na hlavní třídu. Přeptej se prodavače na operu a to samé proveď s úředníkem v Hall of Records.

U opery si nevšímej lepé děvy a vejdi dovnitř. Vejdi do observatoře a použij Noctroglyph. Projdi branou. Udělej díru do zdi za pomoci semínek a přípravku na zrychlení růstu. Projdi skrz. Nyní sebere šroubovák, čočku a olej a dej při tom pozor na světla. Nebude to sice stejně snadné jako to vypadá, ale o tom se už každý hráč přesvědčí sám. Po exhibici se vrať do opery. Až tě Tophat zajme, zkus ukecat uklízeče, aby ti pomohl. Následně vezmi nůž a cihlu a postav se na padací dveře. Použij cihlu.

V šatně seber krabičku na make-up a šperky. Prohlédni si kostýmy, pohni jimi a projdi skrz průchod. Použij šroubovák. Pohni s uzávěrem a vezmi hadici. Potopa! Promluv si s gangem. Musíš je přesvědčit, aby ti pomohli najít Stiletto. Nejprve jim nabídni nožíky a pak ještě bižuterii. Vrať se na hlavní ulici a zeptej se prodavače na řezníka. Ihned se za ním vydej. Promluv si s ním o salámech a dej mu papír, aby jsi nějaké získal. Projdi levými dveřmi, seber hák a projdi tajnou chodbou dolů.

Ocitl jsi se v bludišti kanalizačních chodeb a hned za chvíli budeš přivázán d[illegible]torem Macabrem ke stolku. Pohni s nádobou s kyselinou a s vozíkem. Vezmi nádobu z poličky a projdi dveřmi. Naplň nádobu kyselinou a odejdi směrem doprava. Projdi skrz větrák a seber kolo. Přeřízni lano kusem skla z kbelíku. Vrať se zpět přes ostří a použij lano. Vyjdi směrem doprava. Použij kyselinu, přejdi vodu a projdi dveřmi. Nyní projdi prvními dveřmi a seber kus železa. Vrať se zpět a použij ho. Odejdi směrem doleva. Použij kolo a seber síť. Vrať se do místnosti, kde jsi našel kus železa a jdi do kanálu. Dojdi až k příšeře na konci tunelu a promluv si s ní. Příšeře se zalíbí krabička na make -up. Nyní je čas pohrát si s kolíky ve dveřích. Musíš nastavit všechny barvy podle šipek.

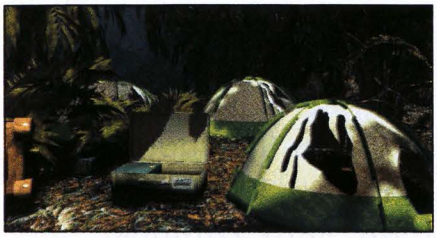
Seber obraz a jdi navštívit pana Smilese. V klaunově puse seber tu nechutnou škrabku. Vyjdi ven a použij ji na otevření dveří do funhouse. Seber sirku. Vrať se k Smilesovi a vejdi do věže, kde jenom sebereš louč. Odejdi do lesíka. Použij sirku a seber smotek s vejci a kousek pavučiny. Vrať se do věže, kde použiješ smotek s vejcem a sebereš diamant. Vrať se do funhousu. Použij diamant. Pohni s nádobkou a seber pepř. Vrať se ke Smilesovi, znovu vejdi do klaunovi hlavy a nyní už použij pepř. Seber štětec, vyjdi ven a použij barvu. Projdi dveřmi. Použij pavučinu a jdi k oknu. Vezmi klíč zpod rohožky. Prohoď pár slov s Drealmer. Vrať se ke slečně Shoto v Cygnusu a pohovoř s ní.

Blížíme se do finále. Vyjdi na ulici a vezmi kus železa u kandelábru. Použij ho. Jdi dolů a otevři pícku. Seber kousky rozlámaného křesla. Jdi dolů a promluv si s chlapíkem. Opět odejdi do Cygnusu. Jdi do výtahu a použij logbook. Na vrcholku budovy použij hák na maso. Ze schodů seber pásku a jdi nahoru. Seber provaz. Jdi dál nahoru a vezmi koště. Jdi ještě nahoru a použij lano. Pak použij salám a potom hák. Nyní použij koště a hák. Pohovoř s Flux a použij zlaťák. Tak a to by mohlo být všechno **—KaT**

Congo The Movie: Descent into Zinj

platforma: PC-CD

recenze viz. Excalibur 56



TOMÁŠ SMOLÍK + MARTIN MRÁZ

Úvodem několik obecných poznámek. Vyfoťte a zanalyzujte všechny tajemné nápisy a vůbec všechno co lze. Všude se projděte a nezapomeňte, že se všude můžete otočit do čtyř stran. V průběhu hry budete dostávat různé vzkazy, ale protože je jen zhlédnete a pokračujete dál, nebudu se o nich zmiňovat.

DŽUNGLE: Tento úsek hry je velmi krátký stačí vám provést jen několik věcí. Jděte doleva, nožem otevřete bednu a vyndejte z ní všechny věci (Image Scanner, Travicom Field Station a člun). Až domluvíte s Travisem, naučte se dělat s počítačem a vraťte se k řece. Můžete doplout jen na dvě místa, popřípadě také můžete zemřít. Nejprve se dostaňte k místu, kde leží mrtvý muž a vemte v něm zabodnutou šipku. Pak doplujte na to druhé místo, namočte šipku do jedu, vložte ji do foukačky a vraťte se k mrtvole. Kousek od ní vám v cestě brání had, sestřelte ho a dojděte si pro sošku. U místa, kde jste nabrali jed, je mechanismus na sklápění mostu. Vložte do něj sošku, pak ji vyndejte a přejděte.

ZINJ: Zde je vaším hlavním úkolem získat šest tajemných koulí. První se nalézá hned na začátku, je schovaná v západní stěně. Z křižovatky jděte na sever do tábora, kde zatím seberte jen hrnek a stanový kolík. Před vstupem do centra města se nachází ovladač na automatické obranné zařízení. Projděte do centra. Před vámi bude cesta k hlavním dveřím (ty s šesti očima). Cestou vlevo se dostanete do prvního věžičky, v ní seberte Homing Device. Do kruhu uprostřed vložte sošku opice, sjedete dolů. Tam seberte další kouli a vraťte se zpět. V druhé věžičce seberte Radiation Scanner a opět sjeďte dolů. Do otvoru ve stěně vložte hrnek a seberte další kouli. Cestou zpátky si nezapomeňte vyfotit mapu a u ní na zemi sebrat lano. Vpravo vedle hlavních dveří leží karta na otevření kufru v táboře před městem. V něm se nalézá Audio Scanner a chip pro satelitní komunikaci. Vyměňte jej za ten poškozený a spojte se s Travisem, ten vám pošle hlasový kód na otevření schránky uvnitř kufru, z ní pak vyndejte dva zásobníky. Audio Scannerem si nahrajte hlas gorily (třeba u hlavních dveří). Teď trochu heslovitě. Z křižovatky se dejte na východ. Člunem zacpete ucházející plyn, nahřejte stanový kolík, gorilu odežeňte nahraným gorilím hlasem a seberte čtvrtou kouli. V levé části se nachází strom, ze kterého vytéká pryskyřice (nebo co to je) a namočte do ní Homing Device. Tu pak přilepte na Amy (většinou se nachází u tábora), budete ji moct sledovat. Nažeňte jí úplně doleva (k bráně s hieroglyfem), pak ji přesvědčíte, aby vám dala svou kouli. Znovu vejděte do centra a otočte se. Spojte lano se zkrouceným kolíkem a vylezte si pro poslední kouli. Teď se ještě musíte zbavit goril u hlavních dveří. Nabijte (a hned použijte ovladač) automatická obranná zařízení, které jsou na každé straně nejblíže k hlavním dveřím. Až pak přejdete ke dveřím, měli byste dvakrát slyšet zvuk střelby. Nyní musíte koule vložit do očí, ovšem ve správném pořadí. To zjistíte podle vyfotografovaných a přeložených nápisů. Nebo můžete zkusit moji kombinaci: prostřední levé, prostřední pravé, horní levé, horní pravé, dolní pravé a dolní levé. Můžete vstoupit do dolů.

DOLY: Nejprve musíte projít bludištěm a to rychle, jinak vás dostanou gorily. Ze startovací lokace použijte tuto trasu: Sever, Západ, Sever, Východ, Východ, Východ, Sever, Sever, Západ, Západ, Sever. Místo, kde skončíte, nazvu třeba centrum a díry očísluji zleva 1, 2, 3, 4, 5. Nejprve jděte do díry#1. Na páku ještě nesahejte, v místnosti s tlačítky spusťte most (mně se to povedlo touto kombinací, zleva: 1312131213). V místnosti za mostem dejte páku do pozice vlevo. Zpět do centra a jeďte dírou#2, musíte se dostat do místnosti s kostrami. Seberte ležící kost, položte ruku na podstavec, octnete se u mostu. Přejděte ho, přehoďte páku a vraťte se o dvě místnosti zpět k další páce, kterou také přehoďte. Z centra opět vstupte do díry#2 a sjeďte do další místnosti. V ní se nachází místnost s rozbitou pákou, opravte ji kostí, přehoďte jí a zpět do centra. Prostřední dírou#3 se dostaňte k mřížím, seberte Amyn batoh a sestupte ještě níže. Získejte mapu a otočte místností, abyste se dostali do pokoje s gongem. Následuje rychlá akce. Gongem přivoláte gorilu, rychle se vraťte do otáčivé místnosti a otočte se k pokoji s gongem. Jakmile se objeví gorila, otočte místností a seberte useknutou gorilí ruku. Tou pak otevřete dvoje dvířka s nápisy. Jeden z nich nepůjde přeložit, nicméně si jej dobře zapamatujte nebo obkreslete.

Z centra dojeďte dírou#4 do místnosti s mřížemi. Na páku vedle ní pověste batoh a vejděte k Amy. Dotkněte se jí, otočte se, otevřete mříž a vejděte. Následují tři místnosti, každá o třech východech, samozřejmě jen jeden je správný. Který východ je bezpečný, vám vždy poradí Amy. V další místnosti seberte zapalovač, brýle, člun a vraťte se do centra. V místnosti za dírou#1 přehoďte páku (do polohy vlevo) a pak dírou#2 dojeďte do nové místnosti (zkuste cestu vlevo, vpravo, vlevo). Seberte laser a rozbušku a tu pak dejte do volného místa. Spadnete do pokoje s gongem, seberte kamenný disk a projděte dveřmi k vodě. Nastupte do člunu, použijte disk na stěnu a proplujte do další místnosti. Vyrušte netopýry a nahrajte si jejich zvuky. V další místnosti nastupte na člun a ulomte kus krápníku. Dvakrát zpět a pomocí krápníku odloupněte kámen, láva se vylije, seberte ten kámen. Otočte se a zapalte ucházející plyn, pak přejděte do vysušené místnosti. Gorilí tlapou otevřete přístup k hlavolamu, podle zmiňovaného nákresu ho vyřešte, vstup k diamantům je otevřen. Bohužel všechny pevně drží ve skále, zkuste proto použít nahraný hlas netopýrů na ten největší diamant. Sice ho pak budete moct sebrat, ale uzavře se vám cesta zpět. Následujte Amy k lávové stezce. Můžete vstoupit na kámen, z něhož nevychází kouř (u mě to byl druhý zleva, třetí zleva a třetí zleva). Jste venku.

FINÁLE: Dojděte k řece, přeplujte ji (vlevo, vlevo, vpravo, vlevo), otočte se, vložte do laseru chip a uložte pozici. Hra má několik konců, ale jen jeden je správný, ale přeci jen i jeden špatný je zajímavý. Položte diamant do kufru, až bude jeho pravost potvrzena, vyndejte jej, vložte jej do laseru a do kufru dejte kámen. Namiřte laser do pravého horního rohu, podle zvuku poznáte, kdy jste správně zaměřili, vystřelte, zničíte satelit (pokud sestřelíte vrtulník, Travis sice zemře, ale vy také) a vy přežijete.

Konec. **—Lewis + Krtek**

Angel Devoid
The Face Of The Enemy

platforma: PC-CD
recenze viz Excalibur 55

KAREL FLORIAN

Ano, i takhle můžete skončit, když si nedáte pozor. Jednoduché, leč zcela jasné.

Takhle to dopadne, když nezastřelíte onoho zmrzačeného pána, co visel v tom ošklivém přístroji. A co myslíte, je to dobře?

Sotva převezmete kontrolu (po zrcadle), klikněte na levý horní roh obrazovky. Angel se oblékne a proskočí oknem. Venku slezte po žebříku, co je přímo před vámi. Až budete na ulici, běžte okolo homelessáka (můžete si popovídat) dál až k postavě pod neonem. A hele, je to vaše stará známá. Když si s ní pokecáte, dostanete darem bouchačku. Sláva. Hned proti vám je vchod do baru. Běžte tam a zajděte doleva na hajzlíky. Koukněte na číslo a vraťte se k baru. Zvolte „devilovské" odpovědi a klikněte na zbraň. Až se k vám barmanka otočí, vytáhne Angel bouchačku. Jako odpověď dostanete creditku. Desert je připraven v podobě smrti, jak si myslí barmanka, ale vy jistě stačíte zamířit a vypálit. Nezbude po ní ani skvrnka. Z baru se dejte na hlavní a běžte kupředu. Když přistane loď, vytáhněte zbraň a zastřelte robůtka. Vlezte dovnitř, otevřte skříňku a vezměte kartu a zářivku, či co to je. Kousek se vraťte a odbočte vlevo. Vlezte do casina a běžte vpravo k hernímu stroji. Použijte kreditku a začněte hrát. Vsaďte co nejvíc, protože prvních pět her vyhráváte vy. Po tom, co vás osloví podivně vyhlížející chlápek a obdržíte další kartu (Mr. Digit), se vydejte z baru a už nehrajte, prohráli byste. Od baru se dejte vpravo a pak ještě jednou vpravo. V uličce stojí chlápek se zbraní. Odpalte ho a seberte tramvajenku. S tou potom jděte do metra (Neo City Transit) a píchněte jí do vpouštěče. Odjeďte do druhé stanice. Až vystoupíte a vyměníte CDčko, běžte doprava a rovně. Uvidíte ženu, která vám něco říká. Běžte do baru (Death 7) a u barmana kupte pití. Až si sednete k hnědovlásce a ona začne kafrat, zvolte normální odpovědi. Jakmile vám dá na vyřešení primitivní puzzle, nastavte na něm kód 231. Závdavkem dostanete opět kartu. Po hovoru okamžitě vyběhněte ven a běžte rovně a pak vpravo ke kostelu. Pokud vás cestou vyruší ženský křik a pak utíkající postava (stát se může všechno), vlezte do kanálu před vámi. Pozor, nestřílet na psy! V kanálu popadněte svítilnu a běžte za nosem. Jestli si chcete nechat useknout ruku, strčte ji do vrtule, ale jinak si stoupněte k ovládacímu panýlku, vsuňte svou kartu - tu od zlé barmanky - a vyťukejte číslo, co jste našli na záchodcích (6974947). Až vstoupíte a vyděsíte onu dámu, popadněte z ledničky nalevo penál s kartami a zkuste zapnout monitor. Když se vám to nepovede, běžte ven a kolem žebříku dál. Na konci chodby se otočte vlevo nahoru a odbouchněte oba robopsy. Dveře za vámi sice nejdou otevřít, ale co. Běžte ven. (Je možné, že vás toto potká později, v tom případě se řiďte předcházejícími řádky.) Běžte ke kostelíku, na jehož sloupy svítí reflektory. Vevnitř uzříte krásně zbožný nápis „IN GOLD WE TRUST" a vyděsíte tak faráře, že když se za ním následně vydáte, zemře. Nemůžete už nic udělat a tak běžte ven a k hodnému Mr. Digitovi (proti Death 7). Ukažte mu penál, jednu kartu po druhé a běžte ven. A hele, máte návštěvu. Vběhněte po radě od PDA mezi lisovaný odpad před vámi a dejte se vlevo a pak vpravo. Do dveří píchněte svou osobní kartu, stejnou, co jste použili v kanále, a běžte dál. U dalších dveří to samé. A opět se ocitáte u kostela. Vraťte se k Mr. Digitovi a ukažte mu pro změnu kartu s nápisem „Chip Address". Sebere vám ji a vy vyrazíte ven a dvakrát doprava. Až přistane taxík, nastupte. Už jsem vám říkal, že videosekvence jdou přeskakovat kombinací kláves Ctrl-Shift, ne? Tak teď to víte, ale moc to nepřehánějte, mohlo by to spadnout. Tak, až zase vyměníte CDčko (to v případě, že přeskočíte video) budete ve vězení. Když teď opět přeskočíte, jdete rovnou do akce, pokud ne, tak až dovnitř vleze dědula, navolte andělské odpovědi a také jdete do akce. V okamžiku výbuchu a objevení se kursoru cvakněte ven, jinak je po vás. Venku zamiřte ke klinice svítící přímo před vámi. Vevnitř ukažte robůtkovi jednu z karet (penálových), totiž s lékařským znakem na líci, alespoň jak tvrdil Mr. Digit. Robůtek vás odvede k sestřičce (máme u nás hezčí) a té následně také ukažte tuto kartičku. Pošle vás k felčarovi. Tomu opět ukažte tu samou kartu a až obdržíte jinou - jděte ven. Dejte se doleva a pak do musea (vlevo). Ve výtahu zvolte buď číslo 666, to jestli se chcete podívat na tvůrčí tým hry (připravte si 4. CD), nebo číslo 2 a vyjeďte nahoru. V patře 2 se dejte doprava a po dívčím monologu se dejte za ní. Až spadne, tak se vraťte ven a zkuste jít doleva, pak doprava a zase doprava - k terminálu (je možné, že si strany pletu, ale teritoria jsou tak malá, že to snadno najdete). Testněte, jestli vám už doktor poslal výsledky (zasuňte kartu obdrženou u doktora). Terminál vám s největší pravděpodobností řekne, že výsledky ještě nejsou a tak se vydejte zpět a doprava do šedivých vrat. Na rozcestí se dejte vlevo a cestou bouchněte do požárního alarmu. Na elektrický plot nesahejte a vraťte se na rozcestí a pokračujte do pravé chodby. Tam klikněte na bednu s lebkou a až se odsune a PDA vás pochválí, zabouchejte na dveře „krypty". Pokecejte si s chlápkem, pak mu dejte penálovou kartičku Death 7 a zvolte normální odpovědi. Když vás vykopne a vy odkvačíte, neodcházejte ještě ven, ale jděte doprava k ovládacímu panelu výtahu. Vyjeďte nahoru, zastřelte objevivšího se robota a pak odjeďte s červeňákem ne nepodobných crusaderovi do své kabiny. Tam koukněte do „skafandru", čórněte kartu a ještě se koukněte vlevo na rukavici a karty. Až to doděláte, vyjděte ven z budovy a dejte se opět k terminálu. Vložte zdravotní kartu od felčara a přečtěte si svůj lékařský posudek. Jakmile se zbavíte dotěrného chlápka ohrožováním jeho existence pistolí, IHNED cvakněte objevivším se kursorem na motorku. Až se vás zeptá na cíl, vložte černou kartu Mr. Digit a připravte si CD číslo 2 a 4. Po rozhovoru s Mr. Digit běžte do kanálu a ke dveřím, které nešly dříve otevřít. Připravte si bouchačku a 4. CD a do slotu píchněte kartu ze skafandru (v inventáři úplně na konci). Jakmile se otevřou dveře, vemte pistoli a odstřelte oba chlápky, co vylezou. Popojděte kupředu a opakujte střelbu. Opět dopředu a opět střelba. Pak už jenom do dveří a k torzu těla. Vyslechněte příběh a pak..., pak už se rozhodněte sami. —**Roger T.**

P. S. - Zatřelte ho, to je rozkaz!

tipy a triky

AMIGA

ALADDIN

Pausněte hru a počkejte až dozní hudba. Nyní následovně pohybujte joystickem:
Nahoru, Dolu, Doleva, Doprava, Fire, Dolu, Nahoru, Doprava, Doleva, Fire, Dolu, Doprava, Fire, Doprava, Dolu, Fire.
Měly by se ozvat zvuk (YA), pak použijte během hry následující klávesy:
F10 dokončí se úroveň a jdete do bonusové hry.
1-9 skok do příslušné úrovně (bez bonusové hry)
Z posune Alladina kamkoliv hnete joystickem
+ zrychlí pohyb, v případě použití klávesy Z
- zpomalí pohyb, v případě použití klávesy Z
V bonusové hře pausněte hru a pomocí klávesy TAB přepínejte mezi jednotlivými bonusy, vyberete si pomocí FIRE. Pak můžete vybírat znovu.

BASE JUMPERS

1) Z hlavního menu zvolte CHANGE a pak napište „WIBBLE". Nyní dejte exit a začněte hru. Získali jste nekonečné životy. Nebo můžete prostě napsat „WIB" a začít hrát. Po stisknutí libovolné klávesy budete mít zas nekonečné životy.
2) Z hlavního menu zvolte opět CHANGE a pak napište některý z těchto kódů, abyste si mohli zahrát nějakou z vedlejších her:
„SEU"-Shoot'em up game
„BEU"——Portal Wombat
„PAC"————Pacman
„FLY"————Joust
„OLD"——Original pong
„NEW"—New style pong
„RUN"———Racing game
„WAR"————Warlords
„NAB"——Jumping game
„BOM"——Bomb the city
„HOP"————Frogger
„CON"—Space invaders
3) Z hlavního menu zase zvolte CHANGE a pak napište „FLIBLE". Pak exit a začněte hru. Během hry podržte 'HELP' a napište jakékoliv tříspísmenné slovo z níže uvedeného seznamu. Pro dosažení příslušného efektu byste jinak museli nejprve jednotlivá písmena sebrat.

„NIL"——No bonus
„AAF"—Programmer bonus
„ASF"—Graphics bonus
„QVC"—Agh! TV shopping
„CMT"—Country music
„BOB"—Bob effect
„ART"—Artistic bonus
„ANT"—Little bonus
„ALE"—Have a drink
„BBC"—Repeat bonus
„ITV"———Advertising time
„SKY"—Sky high
„BAA"—Sheep
„NON"—Negative
„NIX"———Negative
„YES"——Positive
„YUP"——Positive
„BAD"——Very bad
„RAD"——Very rad
„FAX"———Yuppie bonus
„DIM"———Stupid bonus
„ELF"———Fantasy bonus
„FLU"———Feel sick
„GIN"————Have a drink
„HEN"———Lay an egg
„JAM"———Sandwich bonus
„KIN"————Brotherly bonus
„LAW"———Legal bonus
„MOM"———Phone yours
„NAM"———Flashback
„OIL"————Slick bonus
„PIG"————Piggies
„QED"————So there
„RAM"————Chips
„ROM"————Chips
„TAX"————Tax bill
„UXB"————Unexploded bonus
„VIN"————French wine
„WAD"———Loads of money
„XXX"————Expletive deleted
„ZZZ"————Wake up dopey
„BOM"———Kaboom
„EGG"———Salmonella
„FLY"————Aerial combat
„CND"———Drop the bomb
„BAN"————The bomb
„BOO"————Gotcha
„CON"———Space invaders
„SEU"———Shoot'em up
„WET"———Stormy weather
„SUN"———Shiny bonus
„STY"————Piggies
„TIE"————All equal
„MAX"————All highest
„MIN"————All lowest
„OFF"————Oops sorry
„BEU"————Time for violence
„PAM"————Reverse map
„REV"————Reverse view
„WIN"————Complete level
„RON"———Complete level
„ICE"————Slippery
„JET"———Play jetstrike
„SAS"———Air service
„AAA"————Triple A
„RUN"————Lunchbox time
„DOG"————Woof
„BET"————End level bets
„ABE"————Presidential bonus
„HAT"————Hat time
„CAP"————Cap time
„FEZ"————Just like that
„TOP"————Top hat
„CAD"————Bad chap
„DEN"————Dirty dude
„DAT"————Cool tape bonus
„DAZ"————Agh Danny Baker
„EAT"————Food bonus
„ELM"————Plant trees
„ERM"————Undecided bonus
„EWE"————Sheep
„FRY"————Food bonus
„FAD"————Bonce boppers
„FED"————FBI bonus
„FBI"————Feds
„GEM"————Jeweled bonus
„GAG"————Shut up
„HEX"————7FFF bonus
„INK"————Colour bonus
„PEN"————Writing bonus
„IRS"————Agh tax
„ILL"————Not well
„JAB"————Pointy bonus
„PIN"————Pointy bonus
„JOB"————Gizza job
„JAG"———Cool car bonus
„KEW"———Gardens bonus
„KEV"———God of football
„LCD"———Cheap screen time
„MAC"———Cool computer
„OAK"———Plant more trees
„RAT"————Where
„RAP"————Aaagh
„TAD"————Small bonus
„TIC"————Toc
„UGH"———Caveman bonus
„VAT"————Agh tax
„VIP"————Important bonus
„WAY"————Out
„WAX"————Dummy
„WOT"————I said captain
„YAK"————Hairy cow bonus
„ZAP"————Ouch
„ACT"————Alas poor Yorick
„OOK"————Plant more trees
„KEY"————The key game
„POO"————No swearing
„FOK"————No swearing
„FUK"————No swearing
„DAM"————No swearing
„BUM"————No swearing
„XIT"————Complete level
„ICY"————Slippery
„MEM"————Memory

Kódy do jednotlivých levelů:
Event 1-„ONE"
Event 2-„TWO"
Event 3-„END"
Level 2-„TUT"
Level 3-„BAT"
Level 4-„MAD"

BEHIND THE IRON GATE:

Během hry napište:
„NIECHCEMYALCHEMY"..... Skok do dalšího levelu.
„MARCHETIC FIELDS"..... Nesmrtelnost.
„PROTESTUJITESTUJ"..... Doplní život.

Kódy do jednotlivých levelů:
2-„E113333FAS"
3-„G224444ETJ"
4-„H224444EUJ"
5-„GBL2222CLL"
6-„TQOPPPPW2E"
7-„43CCCCC2TE"
8-„NADTTTTKM1"
9-„3Y3NNNNUKC"
10-„RUQBBBBY23"
11-„GAEVVVVM3W"
12-„5Z4MMMMVLJ"
13-„AAEVVVVMWK"
14-„KLP5555HRT"
15-„IKO6666GU3"
16-„FGCTTTTK2G"
17-„H26OOOOX3B"
18-„ZEARRRRID3"
19-„KUQBBBBYEC"
20-„QPL1111DXX"
21-„UMIZZZZA5W"
22-„D15PPPPWHC"
23-„CY3NNNNUAG"
24-„G4ZIIIIR6N"
25-„K51LLLLSGE"

BLASTAR

Pauzněte hru a kvůli aktivování čítů napište jednu z těchto kombinací:
„MALICEOFTHEMYRSKOIDS"
„SVANGERSKABSFOREBZGGEN-DEMIDDL"
„MATTRESSISAMONSTER"
„IGLSONGOMEGLEUTTQUANT"

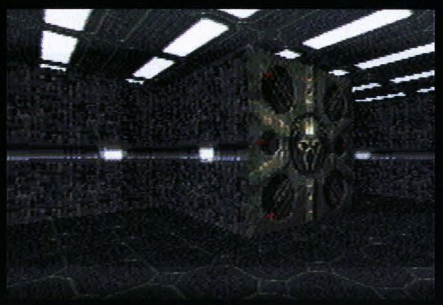
Nyní stiskněte jednu z těchto kláves:
'1'-'9', '0', '-', '=', '', 'BACKSPACE'..... Výběr úrovně.
'Q', 'W', 'E', 'R', 'T', 'Y'..... Výběr úrovně.
'Kurzorová šipka Nahoru'..... Přidí energii.
'Kurzorová šipka Dolů'..... Ubere energii.
'Kurzorová šipka Doleva'..... Sníží rychlost.
'Kurzorová šipka Doprava'..... Zvýší rychlost.
'DEL'..... Obchod.

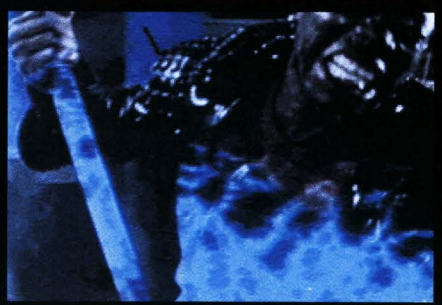
BRUTAL PAWS OF FURY:

Jako heslo napište „NINE SPROGS ". Začněte novou hru a budete nesmrtelní

BUNDESLIGA MANAGER PRO:

Peníze:
1. Jděte do banky a půjčte si 1 DM.
2. Zopakujte krok jedna ještě dvakrát.
3. Pak si zkuste půjčit 3 999 999 DM. Bude vám řečeno, že čtvrtou půjčku si nemůžete vzít, ale peníze se ván připíší.
Více hráčů:
1. Nabídněte 3 hráče na prodej a zapamatujte si jejich čísla.
2. Kupte jiné 3 hráče, ale dejte jim stejná čísla.
3. Nyní vezměte hráče z listiny na prodej, dejte je na hřiště a máte 14 hráčů!





CANNON FODDER II

V menu na ukládání pozic, stejně jako u minulého dílu, napište JOOLS. Obrazovka ve spodní části blikne, hodnosti a schopnosti vašich vojáků se zvýší.

CLIFFHANGER

Kdykoliv napište ULTIMATE LIVES, budete mít všechno nekonečné. Když to napíšte znovu, cheats se vypne. F1 až F6 skok do dalšího levelu, F10 skok do dalšího podlevelu.

COLONIZATION:

Pojmenujte svou první kolonii „Charlotte“. Uvidíte celou mapu, všechny evropské přístavy, kde můžete libovolně nakupovat, a získáte 50 000$. Pokud po té kolonii přejmenujete a založíte jinou kolonii se jménem „Charlotte“, získáte dalších 50 000$.

DEATH MASK

Během hry napište „BELINDA“ a stiskněte ‘RETURN’, skočíte do dalšího levelu. Funguje to u každého levelu.

DIMO’S QUEST:

Jako heslo napište:
„OVERVIEW“..... Stiskněte ‘O’ na vyvolání mapy.
„SKIPTHIS“..... Klávesou ‘F10’ přeskočíte levely.
„RUNTHROU“..... Nesmrtelnost.
„MUCHTIME“..... Čas.
„MUCHKEYS“..... Klíče.

Kódy do jednotlivých levelů:
„CGIBVESN“
„XINSEAPC“
„NBEXCOIR“
„NXSBHEAJ“
„XAPEIBDK“
„FAJMCPDU“
„ULBGXCCK“
„KAFLGPCS“
„PIDEFCLI“
„DHCLBNQG“
„HKLBBTDO“
„HVFSAOLD“
„MVBEHCXO“
„MXBCJAOM“
„MBAREDXO“
„QXBGNCHP“
„IXBECJMG“
„DQINDFGT“
„VEQGILDR“
„JFKCHSBT“
„RFOAIDQL“
„NOQHBKDP“
„XKRBLECP“
„TFCRBOPH“
„TDODIENH“
„UJMAICRR“
„JMAHSDIK“
„JKUAAGEX“
„UJPALBVG“
„ILMDDFHP“
„BGKCDJEJ“
„PFOGCDLV“
„ULBOGCEN“
„MCNDLOBS“
„MDEQBCLR“
„SBBJCOAK“
„RALBTKCC“
„HVKEPCFM“
„FRAIETCV“
„KSFGAMHO“
„NTDMICEQ“
„MBGFJCEI“
„GRBLIDJH“
„BDKGQBUH“
„HRCNEIBJ“
„CGRBBFDH“
„BCHSDXEQ“
„OICPELAA“
„LAIEPCTO“
„TDGLPAEF“
„KEHOCEPI“

GLOOM: (MICHAEL ROBINSON)

Na druhé disketě v adresáři „misc“ je soubor s názvem „script“. Pomocí XPK decruncheru nebo Crunchmanie ho rozpakujte. V textovém editoru pak můžete tento soubor změnit tak, abyste začínali v libovolné úrovni. Soubor uložte a třeba Crunchmanií ho opět zpakujte.

LEMMINGS 3

Frost Level
2: IJRLDNCCCP
3: NRLDLCCDCM
4: PLDLCIOECS
5: LDLCAIVFCM
6: DLCKJVLGCH
7: LCCNVLDHCE
8: CINUNDHICI
9: CAJSMDLJCO
10:OKROLJCKCF
11:NRMENCCLCI
12:RMDLCKNMCO
13:MDLCCJWNCI
14:DNCIJVMOCQ
15:HCCNTOLFCR
16:CINVMDLQCE

Hail
1: CAKPLFLBDG
2: IJRCFLCCDQ
3: NRLFLCADDN
4: RLFLCINEDG
5: LFLCAGVFDP
6: FLCIKTLKDH
7: LCANVLFHDF
8: CINVLGLIDP
9: CAJSMGLJDS
10:IJRMFLCKDJ
11:GPMFLCALDF
12:RMFLCKNMDR
13:MFLCAJVNDI
14:FLCIKTMODQ
15:LCANVMFPDO
16:CIOTMFLQDG

SIMCITY2000

Začněte novou hru, jakýkoliv rok, ale obtížnost Hard, pište FUND dokud nebudete mít 60 000$. Teď běžte do budget menu (peníze) a vyberte zaplacení dluhopoisů (bond repayment). Pak klikněte na REPAY BOND a souhlaste s 3%. Nyní budete dostávat každý rok 50 000$. Také můžete zkusit nějaké následující „cheaty“.
JOKE
VERS
GUZZ
PIRN
CASS
ARDO
TOPS

SKELETON CREW

Jděte na obrazovku s výběrem jednotlivých charakterů a napište:
I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST pak stiskněte space. Potom:
FULL STOP - přeskakování úrovní
COLLECT MONEY - 9999 points + extra život
enter na keypadu - 9 životů

SUPER STARDUST

Několik užitečných passwordů:
„HAPPYARCADE“ - začnete se sedmi životy
„MAKEMEHAPPY“ - nelimitované životy
„LEARNTOPLAY“ - začnete v sedmém levelu
„YOUARESOSAD“ - začnete v 13. levelu

TFX

Při hře podržte SHIFT a stiskněte D - doplní se vám zbraně Pak ještě jednou podržte SHIFT a napiště PLOP - budete nepřemožitelní a pokud havarujete, skočíte do dalšího levelu.

THEATRE OF DEATH

Jako heslo napište „SHED SOFTWARE“, získáte nekonečné střelivo.

Kódy do jednotlivých levelů:
Grass M02—„3742D37511750“
Grass M03—„3743AB043D2C0“
Grass M04—„37431939568F0“
Grass M05—„3747F2D2304E0“
Grass M06—„374EB1C108DF0“
Grass M07—„374E0FA058500“
Grass M08—„375218624A9E0“
Grass M09—„3741EE8D68730“
Grass M10—„377E1AAF75510“
Grass M11—„37D0B6574FA90“
Grass M12—„371AD5D760290“
Grass M13—„3066A48019700“
Desert M01-„772B8AF13DEC1“
Desert M02-„772BACDB1A581“
Desert M03-„772BED8B1E0C1“
Desert M04-„772A0B160B531“
Desert M05-„772E227F5CE01“
Desert M06-„772FF6A419791“
Desert M07-„7739AEB975CA1“
Desert M08-„773D37DB11A41“
Desert M09-„775AFCE94D9A1“
Desert M10-„77821FFA68871“
Desert M11-„776B092A2C571“
Desert M12-„7502584C79311“
Desert M13-„737BF005797E1“
Snow M01—„6031769A639B2“
Snow M02—„60314C8348632“
Snow M03—„6031B00C30482“
Snow M04—„6033A48515532“
Snow M05—„603325CA55CA2“
Snow M06—„6035978F5A312“
Snow M07—„60208E233B7D2“
Snow M08—„6015C59C3B802“
Snow M09—„606A6C10290C2“
Snow M10—„6020CD847A982“
Snow M11—„603C522C71302“
Snow M12—„63544DD11ECF2“
Snow M13—„62D6F79E6C862“
Lunar M01—„56401FA7612A3“
Lunar M02—„564036CC6BB13“
Lunar M03—„564095586C8F3“
Lunar M04—„5640836454BF3“
Lunar M05—„56441C7D065C3“

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Začněte hru a podepište se jako MAKE BELIEVE, pak stiskněte:
„+“ a získáte $100 000
E - skok rovnou k penaltovému rozstřelu
F - zruší se fauly
ESC - ukončí probíhající poločas, výsledek se nezmění
1 - Ukončí hned zápas s výsledkem 1-0
2 - Ukončí hned zápas s výsledkem 2-0
3 - Ukončí hned zápas s výsledkem 3-0
4 - Ukončí hned zápas s výsledkem 0-1
5 - Ukončí hned zápas s výsledkem 0-2
6 - Ukončí hned zápas s výsledkem 0-2
7 - Ukončí hned zápas s výsledkem 0-3

WALKER

V úvodní obrazovce (press fire to start) napište WALKER. Ve hře pak stiskněte CTRL + HELP + L, přeskakují se tím úrovně.

WING COMMANDER

Hru spusťte s takovýmto parametrem: „Wing h0 Origin&tonic“ a stiskněte ‘RETURN’. Dejte si pozor, abyste to napsali správně. Nyní během hry podržte ‘SHIFT’ a stiskněte ‘F5’, abyste zničili zaměřený cíl.

X - IT

Level 2 - 033028
Level 3 - 555929
Level 4 - 567597
Level 5 - 276614
Level 6 - 517375
Level 7 - 877535
Level 8 - 829508
Level 9 - 287682
Level 10 - 221620
Level 11 - 728441

Level 12 - 643537
Level 13 - 558170
Level 14 - 170088
Level 15 - 688631
Level 16 - 450418
Level 17 - 898475
Level 18 - 095909
Level 19 - 589611
Level 20 - 394659
Level 21 - 068948
Level 22 - 665513
Level 23 - 541442
Level 24 - 112954
Level 25 - 293292
Level 26 - 035134
Level 27 - 758975
Level 28 - 016091
Level 29 - 035991
Level 30 - 486351
Level 31 - 112133
Level 32 - 153902
Level 33 - 545463
Level 34 - 229533
Level 35 - 014223
Level 36 - 234451
Level 37 - 979935
Level 38 - 386485
Level 39 - 508960
Level 40 - 254507
Level 41 - 463036
Level 42 - 680022
Level 43 - 501573
Level 44 - 214071
Level 45 - 780790
Level 46 - 336169
Level 47 - 112405
Level 48 - 144077
Level 49 - 146231
Level 50 - 459776
Level 51 - 175906
Level 52 - 488304
Level 53 - 680380
Level 54 - 250290
Level 55 - 772930
Level 56 - 993616
Level 57 - 035767
Level 58 - 407532
Level 59 - 517476
Level 60 - 611479
Level 61 - 881592
Level 62 - 074340
Level 63 - 653666
Level 64 - 832898
Level 65 - 396678
Level 66 - 973313
Level 67 - 901766
Level 68 - 047778
Level 69 - 815026
Level 70 - 723544
Level 71 - 856924
Level 72 - 560343
Level 73 - 488567
Level 74 - 139351
Level 75 - 072481
Level 76 - 798082
Level 77 - 271656
Level 78 - 433733
Level 79 - 967373
Level 80 - 218428
Level 81 - 198057
Level 82 - 150856
Level 83 - 832299
Level 84 - 143651
Level 85 - 437522
Level 86 - 761094
Level 87 - 289574
Level 88 - 527851
Level 89 - 450436
Level 90 - 340540
Level 91 - 656089
Level 92 - 915915
Level 93 - 898814
Level 94 - 670706
Level 95 - 133480
Level 96 - 588867
Level 97 - 571141
Level 98 - 682057
Level 99 - 861724
Level 100 - 271428
Level 101 - 295458
Level 102 - 923444
Level 103 - 326583
Level 104 - 012011
Level 105 - 309363
Level 106 - 768552
Level 107 - 496664
Level 108 - 684294
Level 109 - 692412
Level 110 - 460855
Level 111 - 898518
Level 112 - 497921
Level 113 - 240354
Level 114 - 054147
Level 115 - 254534
Level 116 - 231584
Level 117 - 190812
Level 118 - 861693
Level 119 - 492343
Level 120 - 784122

ZA ZELAZNA BRAMA

Během hry napište:
„DAWAJ MI PLANSZE“ - skok do dalších úrovní
„PRYSZCZ CI W OKO“ - nesmrtelnost
„LENINJESTWIECZNY“ - doplní život
„ILE WOLNEGO RAMU“

CD32

BANSHEE

V highscores se podepište jako MARY WHITEHOUSE. Umožní vám to zabíjet polární medvědy a civilisty. Nebo v highsocres napište KANNIJADE KREW. Budete nesmrtelní a pomocí horních dvou tlačítek můžete přeskakovat úrovně.

DEEP CORE

Začněte úplně normálně, pak stiskněte najednou ZELENÝ, MODRÝ a ČERVENÝ. Nyní stiskněte najednou DOPŘEDU a ZPĚT, pak ZELENÝ, ŽLUTÝ a MODRÝ. Ozve zvuk oznamující aktivování cheatu. Abyste mohli přeskakovat levely stiskněte všechny barevná tlačítka + dopředu a dozadu (NE PAUSU).

FLINK

Na joypadu podržte Dolů a stiskněte pauzu. Když ještě pauza trvá stiskněte následující kombinaci: Doprava, Doprava, Doprava, Doleva, Doleva, Doleva, Doprava, Doprava, Doleva, Doleva, Doprava, Doprava, Doleva. Pak by se měla objevit zpráva „cheat menu“. Nyní máte možnost si hru ulehčit.

ROADKILL

Kódy do jednotlivých úrovní:
„LQPONTCONF“
„HQPOOTCMJM“
„PQPOPGSPRT“

ULTIMATE BODYBLOWS

V highsocres se podepište jako:
MEANTEAM - nekonečné kredity
HARDCORE - nesrmtelnost.

PC

BATTLE BEAST

ULTIMATE CHEAT CODE: YOYOYO
ITIHFO - boj bude trvat tři kola místo jednoho
AOFREOIO - otevře všechny bonusové dveře
OFOVH - dvojnásobek bodů v bonusové místnosti
ERHYHRLY - Toadman bude slabší
OAOAEIOA - Létání v laboratoři
EATEE - Vypnuté morphingu u nepřátel
EHRTRR - Létání v bonusové místnosti
OIVNNFOF - Tadpoles attacking in lab enabled
ERHNE - fight all the characters instead of one

BLACK THORNE:

Kódy do všech úrovní hry.
STRT
SJ5Z
DBQ7
FBWC
QP7R
WJTV
RRYB
ZS9P
XJSN
CGDM
TJIF
GSG3
BMHS
Y4DJ
HCKD
NRLF
J6BZ
MJXG
K3CH
FMWY

CRUSADER: NO REMORSE

JASSICA16 = Zapnutí cheatů
CTRL-F10 = Nesmrtelnost
F10 = Více zbraní, plná energie, všechny předměty
Startovací parametry užitečné:
-warp x (x je číslo) = Skok do levelu x (Pozor! V případě použití začínáte beze zbraní)
-skill x = Změna obtížnosti
-egg 250 = použít s parametrem -warp
Startovací parametry neužitečné:
-? = Znázornění tuto zprávu: „You DO need help!“
-demo = Stálé přehrávání intra

DESCENT II

ZINGERMANS - zapnutí/vypnutí nesmrtelnosti
MOTHERLODE - speciální zbraně
ALIFALAFEL - všechny doplňky
EATANGELOS - naváděné zbraně
CURRYGOAT - všechny klíče
JOSHUAAKIRA - kompletní mapa
WHAMMAZOOM - skok mezi levely
PIGFARMER - při prvním použití znázorní zprávu „Hi John!!!“
Zmenšete velikost okna a použijte to znovu, znázorní se zpráva „Bye John“
GABBAGABBAHEY Lose all but 1% of shields and energy
ERICAANNE - Bouncing Weapons
BITTERSWEET - Psychedelic walls

FATAL RACING

Speciální auta
V Configurtion menu, zvolte NAMES a napište:
SUICYCO
MAYTE
2X4B523P
TINKLE
LOVEBUN
Následující hesla napiště stejným způsobem:
SUPERMAN - nezničitelnost
FORMULA1 - další sada aut
DR DEATH - super-drsný destruktivní mód
DUEL - drsnější soupeři
TOPTUNES - jiná hudba a zvuky
CINEMA - širší obrazovka
I WON - uvidíte vítěznou sekvenci
CUP WON - uvidíte konec sekvence ze šampionátu
ROLL EM - uvidíte kredity
REMOVE - zrušíte všechny cheaty

HEXEN

Hexen Cheat Codes:
MARTEK - Zopakujte třikrát a jste mrtví
CONAN - Přijdete o zbraně
SATAN - Nesmrtelnost
NRA - Všechny zbraně a brnění

CLUBMED - Plný život
INDIANA - Všechny předměty
LOCKSMITH - Všechny klíče
VISITxx - Skok do levelu xx
SHADOWCASTERx - Změní vaše povolání (0 = Fighter, 1 = Cleric, 2 = Mage)
MAPSCO Módy - Mapy
BUTCHER - Zabije všechny nepřátele
DELIVERANCE - Prasečí mód
SHERLOCK - Všechny části puzzlu
INIT - Restart levelu
WHERE - vaše poloha

INFERNO

V průběhu hry držte pravý SHIFT a napište LOLIFE, pak se objeví na obrazovce nápis ,,CHEAT ENABLED" a tím získáte nesmrtelnost a všechny zbraně s nekonečnou municí.

JUNGLE STRIKE

Po dohrání hry Jungle Strike Vám nadatluju i kódy do všech úrovní.
1 úroveň : nemá žádný kód
2 úroveň : 2NMGZMMMS
3 úroveň : 9BN27MMMD
4 úroveň : 9BBBCNMMV
5 úroveň : YVV2TNMMC
6 úroveň : YVCTKVMMW
7 úroveň : MCXJMCMM7
8 úroveň : MCZNKXMM9
9 úroveň : MCL#JZMM9
10 úroveň : MCKT4LMM# (JEN U CD-ROM VERZE)

LEMMINGS 3D

Level 1 (Build to Success):
Level 2 (Which Exit?): NASTALIK
Level 3 (Alilemm's): PADUASOY
Level 4 (Castle Lemmalot): BRELOQUE
Level 5 (A Short Cut Through the Woods): OCHIDORE
Level 6 (Alpine Assault Course): CECROPIA
Level 7 (Land Ahoy): KABELJOU
Level 8 (A Head Above the Rest!): DOUMPALM
Level 9 (King Coders Tomb): HABANERA
Level 10 (Across the Network): PARERGON

LION KING

Během hlavniho menu napiš slovo DWARF, behem hry pak pomocí klávesy L dostanete do další úrovně

MAGIC CARPET

Umíte létat na létajícím koberci? Neumíte?Ale Vy,pařani Magic Carpetu jistě ano!Takže.Pokud Vám haraší v bedně z této hry tak silně jako mému kamarádovi a nemůžete bez této hry žít,bedlivě čtěte. Jednoho dne,kdy budete v M.C.opravdu v koncích,zkuste použít následující bezvadné kódy. Na začátku hry stiskněte klávesu ,,I,,jejíž funkcí se dostanete do příkazového módu.Napište v něm slovo ,,RATTY",a potom stačí jen namačkat kombinaci dvou kláves a je to!
ALT+F1 - nekonečná mana
ALT+F2 - všechna kouzla
ALT+F3 - zničí všechny hráče
Shift a C - skok do další úrovně

MAGIC CARPET 2

Stiskněte I, napište WINDY a stiskněte ENTER.
Alt-F1 - všechna kouzla
Alt-F2 - více many
Alt-F3 - zničí všechny soupeře
Alt-F4 - zničí všechny zámky
Alt-F5 - zničí všechny balóny
Alt-F6 - vyléčí
Alt-F7 - zničí všechny příšery
Alt-F8 - více zkušenosti
Alt-F9 - volné použití kouzel ON/OFF
Alt-F10 - nesmrtelnost ON/OFF
Shift-D - splní úkol
Shift-C - dokončí úroveň

MECHWARRIOR 2

Podržte CTRL+ALT+SHFT při psaní následujících kódů během akce:
cia - Nelimitované střelivo
coldmiser - zruší tepelné navádění
dorcs - potkáte DORCSa!
enolagay - taková menší atomovka, jen jednou za akci
tlofront - zadní kamera se stane přední
icanthackit - konec mise
idkfa - konec mise
tinkerbell - volně letící venkovní kamera, zruší se klávesou C.
mightymouse - nelimitované jumpjets
blorb - nesmrtelnost
tinkerbell - volně letící venkovní kamera, zruší se klávesou C.
xray - rentgenové paprsky. Podobné jako Enhance Imaging, ale navíc vidíte skrz zdi či hory. Po stisknutí W zůstanete v Enhance Imaging módu.

MORTAL KOMBAT 3

Startovací parametry:
MK3 0666: umožněn kouř
MK3 1995: částečná neviditelnost
MK3 8000: turbo mód
MK3 9966: Zrcadlový mód
MK3 8888: postava Jumbo
MK3 1111: miniaturní postavy
MK3 1000000: zpřístupnění Shao a Monty (jen pro dva hráče)

STONEKEEP

Vezměte lebku a stiskněte Shift+F9, životy neklesnou pod 1.

TEKWAR

Během hry:
NUM LOCK = nesmrtelnost
Startovací parametry pro soubor TEKD1.EXE
NOENEMIES = Odstraní všechny postavy mimo vás
NOGUARD = Odstraní stráže
NOCHASE = Odstraní všechny střílející nepřátele
NOSTROLL = Odstraní civilisty

TERMINAL VELOCITY

Pokud někdo z Vás vlastní SHAREWARE hratelnou demoverzi této povedené akční střílečky budou jistě nadšeny těmito pasworďáky.
TRIBURN
TRFRAME
TRISHLD
TRINEXT
TRIHOVR
MANIACS
3DREALM
TRIFIR + 1,,0

TERMINATOR: FUTURE SHOCK

nejprve stiskněte 'alt+' a pak napište
superuzi ..... získáte superuzi
firepower ..... získáte všechny zbraně
nextmission ..... skok do dalšíc mise
icantsee ..... infračervené vidění
whoami ..... shows your handle
counters ..... určí pozici x,y
bandaid ..... zdraví
version ..... version info
versionid ..... version info

THE ELDER SCROOLS: ARENA

Zde máte odpovědi na všechny hádanky :
GRAPE
TIME
E
THEODORUS
108
ONION
SUN
WATER
LOVE
AIR/WIND
CELL 2
EGG
NOTHING
FOOTSTEP
SHADOW
HOURGLASS
MATCH/TORCH
KEY
GLOVE/GAUNTLET
RAIN

WARCARFT II

Zadávání je stejná jako u prvního dílu, tedy ENTER, napsat cheat a potvrdit klávesou ENTER.
GLITTERING PRIZES - 10000 Gold, 5000 Lumber, 5000 Oil
MAKE IT SO - zrychlení stavby
SHOWPATH - kompletní mapa
ON SCREEN - ještě kompletnější mapa
HATCHET - získáte dřevo po dvou seknutích
NOGLUE - odstraní všechny magické pasti
UCLA - napíše „Go Bruins!" (super, ne?)
SPYCOB - 5000 Oil
TEXAS - 5000 Oil
FASTDEMO - souboje při demech běží rychleji
THERE CAN BE ONLY ONE - závěr hry
DAY
NETPROF
NETPROF
TITLE

WITCHHAVEN

Na aktivování cheatů stiskněte backspace. Všechno by se mělo hned zastavit, vy pak napište jeden z těchto kódů:
SCOOTER - všechny zbraně
WANGO - plná energie (zdraví) a brnění
MOMMY - všechny lektvary a kouzla

3DO

DEMOLITION MAN

Pausněte hru a stiskněte: Doleva, A, Nahoru, Dolu, Doprava, Nahoru. Pak podržte B a můžete projíždět jednotlivými úrovněmi, výběr provedete stisknutím B.

THE NEED FOR SPEED

V menu Options najeďte na Skill Level, pak stiskněte a podržte X, Doprava, Doleva, A. Žlutá by se vám měla změnit na růžovou. Na silnici pak budete sám, ale nemůžete ukládat nejlepší časy atd.

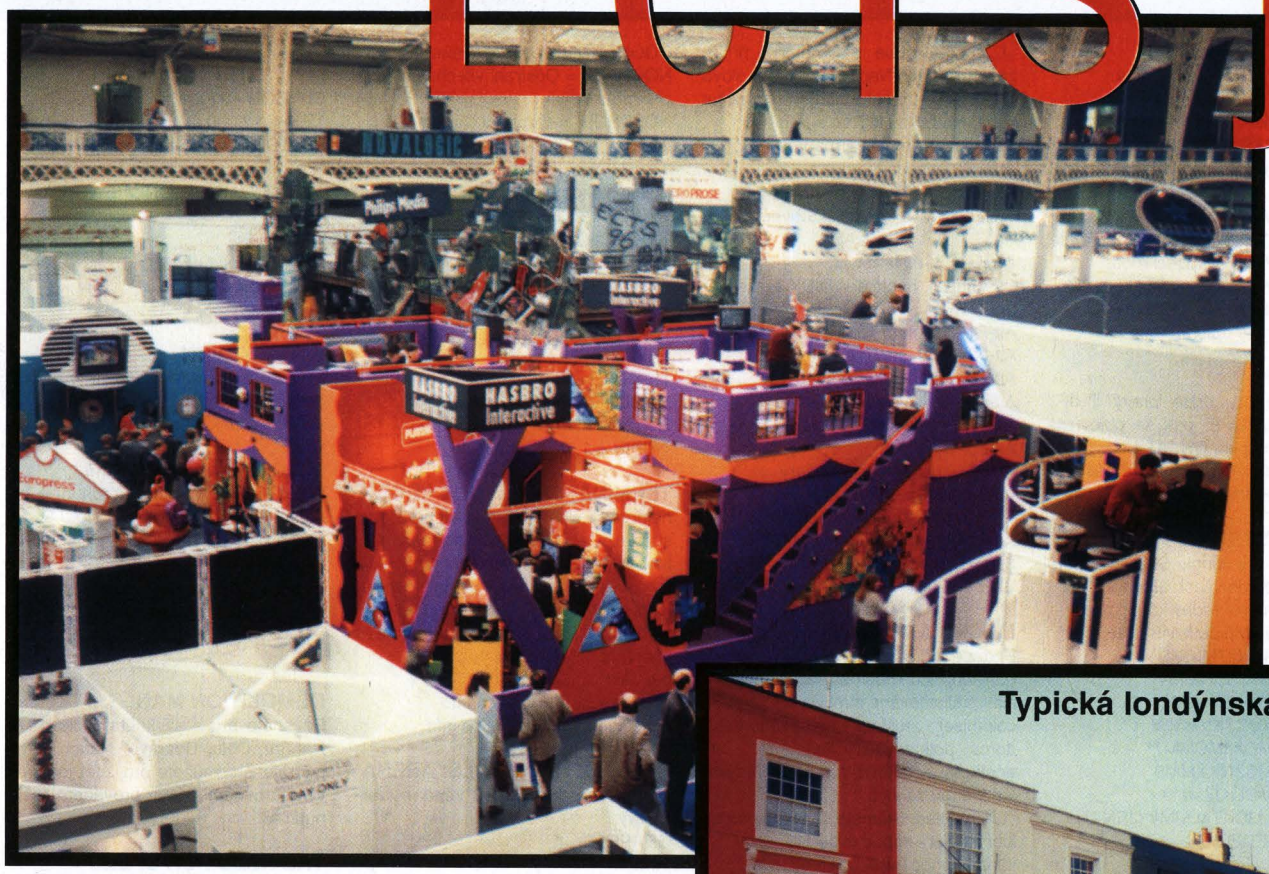
SATURN

CLOCKWORK KNIGHT

Na titulní obrazovce stiskněte: Doleva, Nahoru, Doprava, Dolu, Dolu, Doprava, Doprava, Nahoru, Doprava. Pak si můžete zvolit level pomocí Dolu a Nahoru.
Dále na titulní obrazovce můžete stisknout tuto šílenou kombinaci: Doleva, Doprava, Doprava, Nahoru, Doprava, Doprava, Nahoru, Dolu, Doprava, Doprava, Nahoru, Doprava, Nahoru, Doprava, X, X, X, X, X, X, X, X, X, Dolu, Dolu, Dolu, Dolu, Dolu, Dolu, Doleva, X, X, X, X, X, X, X, Z, X, Y, Y, Y, Z.
Měla by zanít písnička a vy budete mít 999 životů.
A ještě jeden. Pokud v úrovni 2-2 seberte hodiny a stihnete jí projít pod 30s získáte pár miliónů.
—Lewis

European Computer Trade Show, Olympia Hall,

ECTS ja



Typická londýnská ulička.

KAREL TAUFMAN

Po pěti týdnech, které jsem věnoval překladu anglického originálu jedné dvěstěpadesáti stránkové novely, která je jen tak mimochodem napsaná podle jedné z nejslavnějších počítačových her, začíná na „D" a není vůbec špatná, jsem neměl na psaní článků pro Excalibur ani pomyšlení. Už se mi zdálo, že na mě přišla tvůrčí krize, když se objevila jedna perfektní brunetka v bílých plavkách a hned se mi rozhejbaly hormony. Takže tady máte první článek z nové generace KaTových excentrických výplodů a moje poděkování patří právě téhle brunetce.

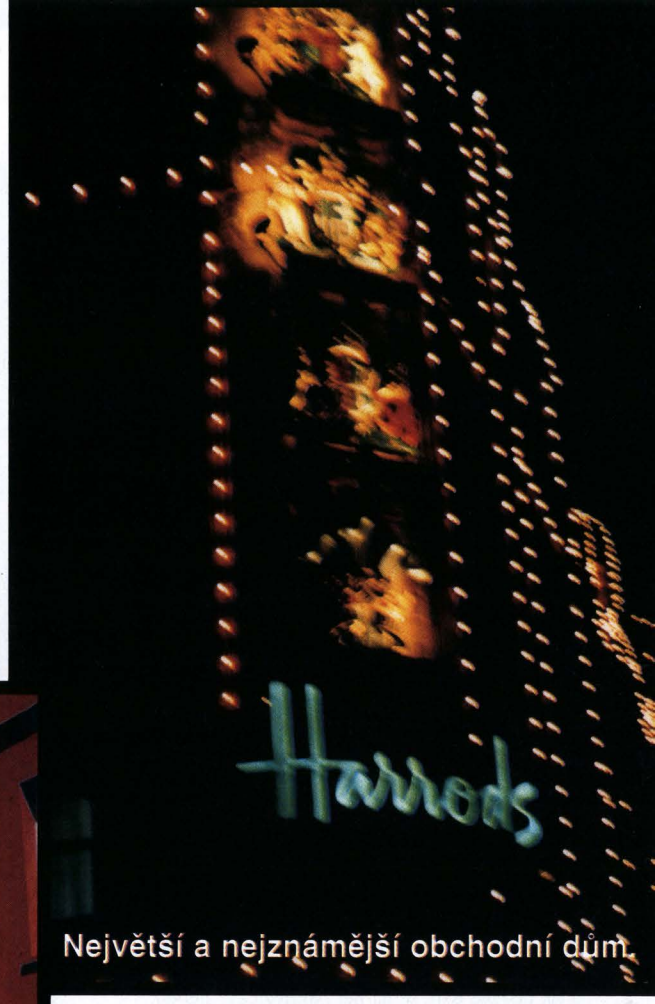
Hned na začátku si provedeme shrnutí těch nejdůležitějších prvků celého jarního *ECTS*, největší výstavy businessu počítačových her na evropském kontinentu: Lisa si nechala ofinu, Kev oholil plnovous a Andrea přešla od *Time Warneru* k *Philipsu*. Tak to je všechno. Klidně přestaňte číst, protože dál se nic než drby stejně nedozvíte.

Takže k těm drbům. Po ECTS se procházela spousta zajímavých lidí a živoucích legend. Byli tu milionáři z *Bullfrogu*, *iD softi* odstrkovali návštěvníky od networkové verze *Quaku* a pařili ji navzájem proti sobě, Daley Thompson (snad to jméno píšu správně) tu postával jako živá reklama na další sportovní hru, Richard Darling, president *Codemasters*, který pořád vypadá na šestnáct, se honil za obchody, legendární *Bitmap Brothers* šokovali se svým *Z* a tak bych mohl po-

Londýn, 14. - 16. dubna

ro '96

Londýn je město plné překvapení.



Největší a nejznámější obchodní dům.

kračovat až do konce stránky. Tohle *ECTS* bylo prostě narváno celebritami k prasknutí.

Tento klad ale plně vyvažovala absence dvou leaderů průmyslu - *Virginu* a *Electronic Arts* (lidi od *EOA* se v Londýně nakonec ukázali, ale vystavovat nepřišli). Doba konání jarního *ECTS* není nijak závratně výhodná pro uzavírání obchodů, k tomu se daleko lépe hodí podzimní termín a navíc tu za chvíli máme kalifornskou *E3*.

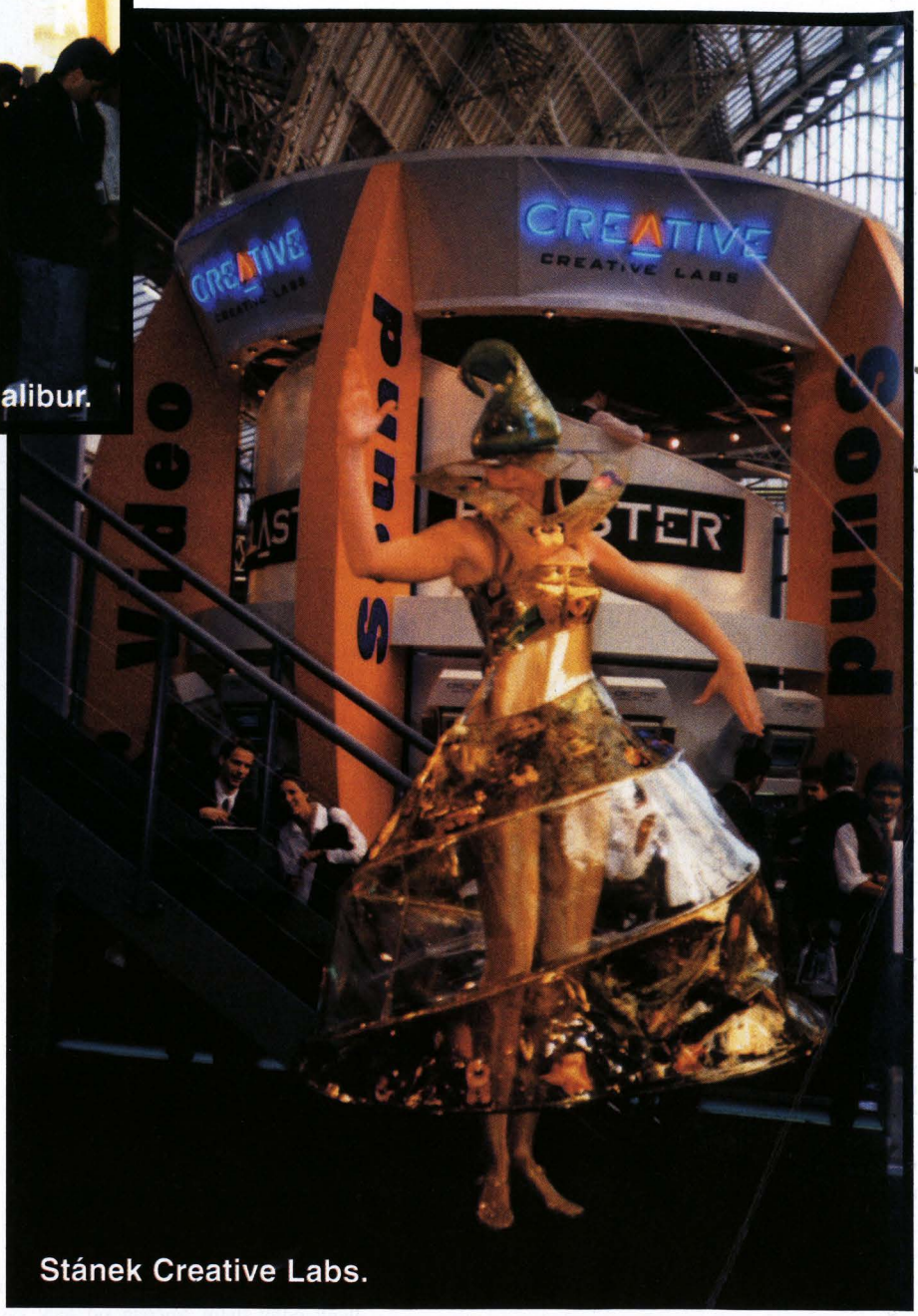
Pravdivost téhle teorie potvrzuje i fakt, že jak *Virgin,* tak *EOA* se už přihlásili právě na podzimní *ECTS 96.* Ale i tak jsem zaznamenal podivný odliv firem směrem od haly výstaviště. V nedalekém Hiltonu měli své expozice *Empire, Mindscape, US Gold, Core Design* a další. *Psygnosis* si na *ECTS* zaplatili jen malinkatý stánek, kam postavili jednu televizi a na ní do omrzení přehrávali ukázky ze svých her. Pokud jste se chtěli podívat na jejich další projekty, museli jste se nechat odvést jedním ze speciálních mikrobusů do asi deset minut jízdy vzdáleného hotelu, kde měli pronajatou velkou část haly v přízemí. Jeden se nestačil divit.

Mnoha překvapení jsem se dočkal i od firem, které na výstavišti měly regulérní stánky. Velké firmy se tísnily v malých, nenápadných boxech a minule neznámí tvůrci se pyšnili vcelku rozsáhlými expozicemi. Vypadalo to, jako kdyby se průmysl počítačové zábavy postavil na hlavu, nebo celou dobu trůnil na *Andreas Fall,* kterého jsme si nevšimli až do prvních otřesů.

Ačkoliv většina firem měla na svém stánku jen jednu, nebo dvě hry, jedna expozice byla speciálně věnována jedné jediné velké pařenici. *Quake* prostě vévodil. Z galerie visel obrovský amulet hry, na jehož vrcholu plápolal umělý oheň. Kdo chtěl dovnitř, musel projít potemnělým schodištěm, jehož stěny byly pokryty vkusně pomalovanými dřevěný deskami, které měly navodit strašidelnou atmosféru. Uvnitř bylo šero, zatuchlo a klaustrofobno. Černě natřené vzorkované dřevěné desky zatemňovaly prostory celého stánku *GT Interactive.* V hlavní kobce běželo na pěti počítačích demo tolik očekávaného *Quaku.* Jako kdyby si z nás dělali iD srandu, bylo tam přesně to demo, které je už pěkně dlouho k dostání na *Internetu* (tedy žádné příšery, jen podezřele nudné prostory). Kdo se dostal ke klávesnici mohl si zapařit na síti proti programátorům z *iD softu,* kteří se tu tlačili a odstrkovali hraníchtivé návštěvníky. Když se ke zbrani dostala moje maličkost, vydržel jsem *Quákat* až do osmnácti hodin, kdy mi obrazovka před očima zčernala. Ne, nebyl to infarkt. To jen nepříjemně vyhlížející mladík začal mě i zbytek spolupařanů neodbytně vystrkovat ven. Zavíralo se.

Nepochopte mě ale špatně. *Quaka* jsem nepařil takovou dobu, protože se mi tak líbil, ale prostě proto, že je to jeden z neočekávanějších projektů tohoto (snad) roku. Vzpomeňte, jak ho *iD softi* v rozhovorech propagovali doslova slovy: „Rozdíl mezi *Doomem* a *Quakem* bude stejný, jako mezi *Wolfensteinem* a *Doomem. Quake* bude další revoluce!" Mohl jsem si oči vykoukat, ale tahle revoluce bude asi hodně sametová. Ať jsem se snažil sebevíc, *Quaku* jsem na chuť nepřišel. Patřím při tom mezi hráče, kteří zavařili hard

Lewis a Standa, Excalibur.



Stánek Creative Labs.

disky u *Dooma 1 i 2* a v poslední době měnili pozvánky na rozpustilé mejdánky za jedno spuštění *Duke Nukema 3D,* ale *Quake* mě prostě nechytil. Design levelu i grafiky mi silně připomínal *Dooma* (neklamný znak práce jednoho a toho samého člověka, který vyplýtval veškerou svou fantazii na *Doom* a na *Quake* mu už žádná nezbyla) a přestože se obraz pod vodní hladinou hezky (i když zase ne tak „hezky") vlnil, moc originality jsem tam nenašel.

Celá revoluce této hry bude patrně spočívat v polygonových postavičkách (tady je místo na malej disklajmer: v redakci bohužel nemám žádné materiály o technickém provedení *Quaku* a na výstavě jsem se na něj „strategicky" neptal, takže tohle je pouze můj odhad). Ty jsou potaženy texturami a tím to hasne. Protože 3D karty ještě nepatří ke standardnímu vybavení, není PC schopno stejného polygonového šílenství jako PlayStation. Pokud se nemýlím (zase pokus o malej disklajmer - čti disclaimer), zvládne jich tahle věcička na půl milionu za sekundu a PC bez karty něco okolo deseti tisíc. Jen pro zajímavost *3D Blaster* (viz Ex54, str. 94) jich má nabízet dvěstě tisíc. Co z toho plyne? Že ty revoluční, polygonové a texturované postavičky *Quaku* jsou pěkně hranaté. Vypadají daleko hůř než panáčkové a panenky z *Alone in the Dark* a to právě proto, že ještě musí snášet textury.

Rozladění z *Quaku* zaznělo i z gigantické obrazovky *ECTS TV,* která během celé výstavy vysílala rozhovory s lidmi z výstaviště a reklamy na hry.

Na oplakávání *iD softu* je ještě pořád dost času, ale jedna věc je jasná. Jestli chtějí z toho, co nám zatím předvedli, udělat něco víc než průměrnou 3D střílečku, budou potřebovat něco víc, než jen nabubřelé reklamní fráze a úsměvy pro novináře.

Podobně jako na předcházejících *ECTS* i teď prezentovala *SONY* svou konzoli PlayStation ve velkém. Její stánek zabíral celý konec balkónu, čímž se stal definitivně nejrozsáhlejší expozicí výstavy, ale na rozdíl od některých ostatních vystavovatelů měl co nabídnout. Už takový *Ridge Racer Revolution* by vydal na celý článek. Většina her na plno využívala polygonová šílenství, které *PlayStation* nabízí, takže se vám chvílemi zdálo, že se na monitoru odehrávají opravdové polygonové orgie. Mám kamaráda, který podobné revoluční technologie v herním průmyslu neuznává a tvrdošíjně si hraje jednu horizontální střílečku za druhou. Nic proti horizontálním střílečkám, ale připravit se o vychutnání takového herního zážitku, jaký právě polygony PlayStationa nabízejí, je snad hříchem.

Microprose se nějak moc nechlubili se svým in-house produktem *X-COM: Apocalypse,* za to šokovali informací, že projekt *Magic the Gathering* byl totálně přepracován po té, co ho dostal do rukou **Sid Meier**. Z toho, co jsem v krátkosti zhlédl, mohu prohlásit, že alespoň o grafiku nemusíme mít obavu. I ta postavička, která se tam mezi těmi stromečky procházela, vypadala docela hezky.

Ocean minule suverénně vévodil výstavě. Jeho expozice, zaměřená převážně na *EF2000,* zabírala celý střed výstaviště a působile pěkně pompézně. Od té doby uplynulo hodně vody a pokud někdo *Ocean* hledal letos, musel až na samý konec haly do nevábně vyhlížející kukaně, která už na dálku vyřvávala „corporate, corporate". Žádná idea, žádný nápad. Absolutní sucharovina. *Ocean* se chlubil jen *Tunnelem 21* pro PlayStation a závodní hrou s buginami (a jednou ovcí). Nejzajímavějším prvkem expozice bylo tričko s logem *Teamu 17,* se kterým se tu procházel jeden hošík.

Mimochodem, *Ocean* se spojil s *Infogrames.* Roční obrat *Infogrames* dosáhl za poslední rok padesát milionů dolarů a *Ocean* ho předstihl ještě o sedm milionů. Roční obrat spojené firmy má dosáhnout stopadesáti milionů dolarů. Uvidíme.

Z expozic v Hiltonu ve mě největší dojem zanechala *Mindscape.* Jejich novou Doomovinu *Warhammer 40.000,* která se na Pentiu cukala i když jsem snížil rozlišení na 320x200 (člověk se jen diví, jací patláci dnes fušují do řemesla

Warner Interative a Sony Playstation.

Eric Matthews při interview pro Excalibur.

ně to co v ní bylo za software) mě ale nijak zvlášť nepřesvědčila. Ty peníze, které investovali do návrhu a postavení svého hradu, měli skončit někde jinde a myslím, že všichni víte kde.

Nejzajímavějším prvkem stánku byl opět člověk. Jmenoval se **John Cook** a jeho jméno řekne něco jen skutečným znalcům oboru. Daleko více vám může pomoci jméno jeho společníka, který zde bohužel abscenoval. Je to **Jon Ritman**. Ano, ten **Ritman**, který dělal takové osmibitové hity jako *Match Day, Batman, nebo Head over Heels.* **John Cook** v té době pracoval pro *Mirrorsoft* a kromě jiného se podílel i na produkci *Tetrisu.* Tak tihle hoši se spojili a vytvořili společnost *Cranberry Source.* Jejich nové želízko do ohně se jmenuje *QAD - The Quintessential Art of Destruction.* Je to trojrozměrná střílečka, jejíž „plajabilitu" jsem zatím neměl možnost posoudit. *QAD* v sobě skrývá několik zajímavých technologií, o kterých se stojí za to zmínit. Když se pohybujete polygonovou 3D krajinou a přiblížíte se k polygonu, jako například ke zdi v *Doomu,* texely na textuře polygonu se zvětší přes více pixelů. Aby zamezil tomuto efektu, vytvořil **Ritman** krajinu fraktálovou. Jak se blížíte k povrchu, vyvolává se nová a nová úroveň detailu. Jistě zajímavý postup v praxi nepracuje tak geniálně, jak by se vám mohlo zdát, protože skoky mezi jednotlivými úrovněmi detailů působí až příliš násilně. Tento engine se jmenuje Beyond Landscape (TM) a patří mezi celkem tři zajímavé technologie, které byly ve hře použity. ENID (TM), což znamená Engine of Narrative Invention and Destruction slouží k tomu, aby se pokaždé, co hru zapnete, vygeneroval nový příběh. Žádná revoluce se ale nekoná. Systém pracuje podobně jako náhodné generátory srandovních hlášek, takže se dočkáte třeba takovéhodle příběhu hry (cituji z reklamního letáčku *QADu):* Londýn, 14 dubna 1996 - Planeta byla napadena vysavači, upířími transvestity a agenty s teplou vodou s příšernými parukami. Daňoví kontroloři obsadili tvůj počítač a zajali proce-

programátorům) jsem shodil při hraní jen dvakrát. Za to pokračování závodní renderované nudy *Megarace* se mi pod rukama sesypalo hned třikrát. Pro mě to byla nejzábavnější expozice vůbec.

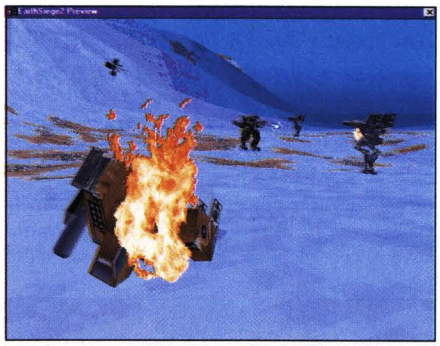
Skoro všechny stánky na tomto *ECTS* působily příšerně nudně a „corporate as hell". Hravě jim pak vévodila patrová budova *Phillipse,* která měla na svých zdech nalepeno něco odpadu z nedalekého smetiště: rám kola, dekl od popelnice, kus kapoty auta apod. Jak jsem nakonec vyzvěděl, nejedná se o nic jiného než strategii společnosti, která se snaží změnit svou image. Jdou na to tvrdě, hoši, a začali tím, že přebrali několik lidí *Warner Interactive.* Jejich expozice (tedy hlav-

sor... atd, atp. Polar Sprout (TM) je technologie, kterou firma vytváří trojrozměrné sprity. Nejedná se o kusy bitmapy, ani o polygony, ale o trojrozměrné sprity. Výsledný efekt aplikovaný na létající vosy vypadal velmi dobře.

Samotný *Q.A.D* na mě nezapůsobil nijak převratně, nicméně jediné, co jsem z něj viděl, bylo trochu hratelné demo. Zmiňuju se zde o něm tak obšírně pouze a právě proto, že **Jon Ritman** je legenda, kterou mnoho z nás uznává a ctí. Pokud se někdo z vás ještě pořád ptá, kam by asi dospěly hry, kdyby je dělali stejní lidé, jako za časů ZX Spectra, tady máte odpověď.

S *Philipsem* měli hodně společného *Merit Software*. Ani oni mne nepřesvědčili, že vědí jak na to. Naopak. Po tom, jak jsem viděl jejich v pořadí již třetí expozici, jsem dospěl k názoru, že tato společnost prostě neví, co je a co není dobré. V jejich stánku jsem prostě nevycházel z údivu. Jedna bedla vedle druhé a do toho všeho PR manager Ken bez plnovousu. Dost „zvláštně" působila třeba *Double Trouble* - hezká adventura ve VGA s obrazem přes polovinu obrazovky. Víte, že nikdy nedám na pozlátka, ale tohle mě prostě udivilo a tak jsem se Kena zeptal, jestli si nemyslí, že VGA v polovině roku 96 ovlivní prodejnost hry. „Hm, asi ano, ale my s tím nemůžeme nic dělat. V době, kdy jsme tu hru začínali dělat, jsme netušili, jak SVGA vybuchne." „A jak dlouho jste na hře pracovali, Kene?" (V duchu předpokládám něco okolo tří let, když mi tady tvrdí, že nepředpokládali takový nárůst SVGA.) „Asi osmnáct měsíců."

Warner ještě stále nemohl nabídnout tolik očekávané *Z*, ale *Bitmap Brothers* tu vesele pobíhali a hráli na střídačku jeho první level a *Chaos Engine 2*. V tomhle místě potěším všechny Amigisty, protože *Chaos 2* vychází zatím pouze na Amigu. Narazil jsem tu opět na Ericka Matthewse, který mne příjemně překvapil. Na rozdíl od poslední výstavy se choval velmi přátelsky, božsky jsme si pokecali a aby vám nebylo líto, že já si tady házím pokec se žijící legendou, neřku-li polobohem (alespoň pro ty z nás, kteří mají v životě jasno) mám pro vás na kazetě parádní, pětačtyřicetiminutové interview. Ale o tom až někdy příště. **—KaT**



TOMÁŠ SMOLÍK

Již chvíli po vstoupení do výstaviště nebylo možné nepřehlédnout neúčast nemalých firem *Electronic Arts* a *Virgin Interactive Entertainment.* Takže podobu výstředního stánku na sebe vzala firma *GT Interactive,* jenž se zde vytahovala s *Quakem.* Stánek byl opravdu zajímavý, což se o hře již bohužel říct nedá. Programátoři od *ID Software* se nás sice snažili přesvědčit o jeho výjimečnosti (např. 16 hráčů po síti, možnost hry po Internetu, skvělé ovládání a la *Terminator: Future Shock* apod.), ale pochybuji, že bude něčím víc než jen další doomovkou, ale nechme se překvapit, třeba to již letos bude hotové. Navíc bude mít velkou konkurenci, to se ale týká spíše kvantity, protože snad každá firma nějakou tu 3D akční hru připravuje.

Mimo to se v seznamu her u většiny společností objevuje i fotbal, golf, pinball a závody aut (či jiných motorových vozidel). Pokud jste příznivci takovýchto her, budete mít vánoce každých čtrnáct dní. Ale ani příznivci simulátorů, adventur či strategií nemusejí zoufat, neboť i takovéto se zde předváděli.

Blizzard Entertainment právě vypouští do světa *Expansion Pack* pro *Warcrafta 2* se 24 novými misemi, několika novými jednotkami a spoustou map pro multiplayer gamesení. *Mindscape* chystá *Warhammera 2, Gremlini* PC verzi skvělé amigácké strategie K240 pod názvem *Fragile Allegiance. Microprose* oprávněně chválí *Civilizaci 2* a připravovaného *Master of Orion 2,* aby zakryli odkládané *Grand Prix 2.* Většina stratégů se ale seskupila kolem stánku *Time Warner Interactive,* ve kterém předváděli *Bitmap Brothers* svou pecku jménem *Z.* Vypadá to opravdu skvěle a hraje se to ještě lépe, nezbývá než čekat na její dokončení. Mimo tohoto trháku byste ale neměli opomenout ani skvělou arcadu *Chaos Engine 2* a konverzi parádní akce z 3DO *Return Fire.* Když už jsem se zmínil o 3DO, bude muset zarmoutit vlastníky této konzole. Procesor **M2** se pro Evropu chystá až na podzim 1997, nabídka připravovaných titulů se rapidně snížila a *Studio 3DO* dokonce začalo vyvíjet hry pro PC-CD. Mnohem lépe je na tom již od svého uvedení na trh *SONY Playstation.* Těší se jak zájmu hráčů tak softwarových firem, takže opravdu bude z čeho vybírat (zejména mlátičky *Tekken 2* a *Battle Arena Toshiden 2* vypadají fantasticky a *Ridge Racer Revolution* taky není k zahození). Ani *SEGA Saturn* na tom není špatně, *Virtua Fighter 2* se již prodává a třetí díl se připravuje, *Bug!* je také pastva pro oči a konverze hry *Loaded* by také neměla ujít vaší pozornosti. Nesmím zapomenout na Amigisty, protože herní producenti na ně také nezapomněli, takže se mimo jiné můžete těšit na zmiňované pokračování legendární arcade *Chaos Engine* či *The Killing Grounds (Alien Breed 3D II).* Svůj minirozbor zakončím zmínkou o Ultra64 - ještě nic - a Jaguárovi - už nic.

Příznivci adventur zavítají většinou do daleké budoucnosti. *Sierra* připravuje sérii her z prostředí kosmické lodi Ráma, dle slavných sci-fi románů Arthura C. Clarka a Gentryho Lee. Uvidíme, do jaké míry se jim podaří vystihnout skvělou atmosféru a příběh knížek, ale grafika vypadá dost dobře. *Sanctuary Woods* dokončují kosmickou sci-fi adventku *Orion Burger,* která je humorná, má zajímavý příběh, velmi dobré animace a už se na ní těším. Trekkies jistě uvítají *Star Trek: Generations. Microprose* se již vytáhli u *StarTrek Next Generation: A Final Unity,* takže by se jim mohla povést i počítačová verze zatím posledního startrekovského stejnojmenného celovečerního filmu, i když to zatím vypadá až moc akčně. *Viacom* zas právě dokončil *StarTrek Deep Space Nine: Harbinger,* který vypadá také dost dobře. Stejná firma připravuje i další hry z tohoto prostředí a to *StarTrek: Klingon* a *StarTrek: Bjork.*

Pro fanoušky simulátorů bude brzy připraven *Silent Thunder* (pokračování *A-10 Tank Killer),* skvělé vypadající vrtulníkový simulátor *Hind* (od tvůrců *Apache Longbow)* či *Flying Corps* (další krok k dokonalosti od *Rowan Software).*

Akci vám jistě zajistí *Rayman 2,* zajímavě vypadající akční dungeon *Deathtrap Dungeon* (klasický dungeon se vyskytoval jen u *Blue Byte - Albion - a u Atticu* - pokračování *Star Trailu),* futuristický *Tunnel B1* od *Oceanu, fadetoblackovský Tomb Raider* od *Core Design* či *SWIV.* ANO, čtete dobře, legendární amigácká střílečka brzy přilétne na PC! Trochu nám sice ztrojrozměrnila, ale ďábelský let vrtulníkem či jízda *jeepem* by měla být zaručena.

Sportsmany zase jistě zaujme *Samprase Extreme Tennis, Olympic Games* od *US Goldu* (třeba překonají stále výborné *Summer Games), Daley Thompson Decathlon* od *Interactive Magic* (vzpomínáte ještě na starý desetiboj stejného jména?) a z té řady fotbalů třeba *Adidas Power Soccer* od *Psygnosis.*

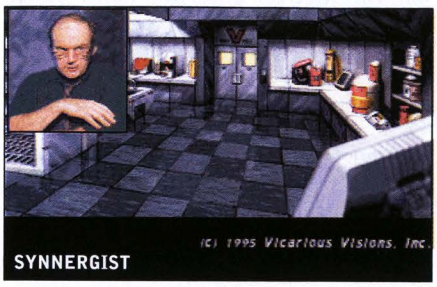
Tři dny schůzek a rozhovorů máme za sebou takže nezbývá než čekat na slibované hry a těšit se na další vysilující *ECTS.* **—Lewis**

SLAMTILT

STANISLAV PROCHÁZKA

Na jarním *ECTS*, se sice, nepresentovaly některé firmy, ale i přesto tady bylo leccos k vidění, slyšení a hlavně k hraní. Pro přehlednost uvedu výčet firem a jejich produktů podle abecedy. Termíny vydání her berte pouze orientačně (viz *F1GP2, Z* a asi milion dalších). Tak tedy ehm, pozor začínáme.

Firma ***7th Level*** předváděla svoje komixové *Arcade America* nebo *Battle Beast,* ale kromě nich ukázky z dalších plánovaných produktů. Kromě hromady výukových a jiných neherních programů (které stejně pro nás nemají význam, protože málokterý hošík či děvčátko umí natolik anglicky, aby pro něj byly zábavné) chystají adventuru *Cold Blooded,* strategii *Dominion* (vaším úkolem bude připravit „úrodnou půdu" pro nové přistěhovalce na dosud neobsazené planety a poté stavět továrny, sestrojovat zbraně a další techniku etc. Prostě klasika.). ***7th Level*** opět koketuje s hrami, které hrdě nesou jméno *Monty Pythona.* Interaktivně-filmová adventka (huh) *Monty Python's Quest for the Holy Grail* bude asi plná pekelně suchého anglického humoru a autoři slibují, že to bude tvrdý oříšek i pro adventkáře-notoriky (hra vyjde asi v červnu). Všechny hry vyjdou pro PC-CD a Maca. Pinbaloví mágové ***21st Century*** ani neukázali *Pinball 3d-VCR,* protože asi i jim je jasné, že to žádná bomba v dnešní konkurenci asi nebude.

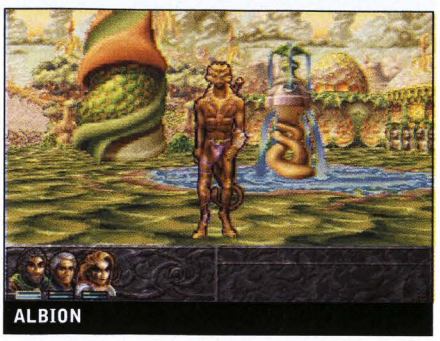


SYNNERGIST

Slamtilt běžel snad na jediné Amize (kecám, byly tam ještě dvě: jedna u *Chaos Engine II* a druhá už-nevim-kde), která byla na celém *ECTS* k vidění, takže z toho vyplývá, že se Amize asi na lepší časy už nikdy nezablýská. O dalších produktech, *Pinball Construction Kit* a *Synnergist* jsme už psali v minulých číslech Excalibru. ***Activision*** podepsal smlouvu s *ATI Technologies* o využití jejich čipu *3D XPression* na veleúspěšnou pecku *MechWarrior 2,* takže je jasné, že boom 3D akcelerátorů je už za (před) dveřmi. Hru *Spycraft,* na niž si můžete přečíst recenzi v tomto Excaliburu provázela mohutná reklamní kampaň, takže jaksi opticky potlačila ostatní hry. *Hyperblade* je hra ve stylu *Battle Sport* (no, jasně! - Fanatic) obohacená o prvky hokeje a je stejně jako akčně-logický *Blast Chamber* pro PC-CD, Playstation a Saturn. Mimochodem, už jen při letmé prohlídce *ECTS* muselo být každému jasné, že Playstation je konzole, která nedostatkem her rozhodně trpět nebude. ***Blue Byte*** nepředvedl ani *Settlers II* (konec dubna) a vydání *Albionu* se opět (grr) odložilo, a to na třetí kvartál.

O ***BMG*** jen krátce. *Bermuda Syndrome* vyjde v květnu. Další tituly namátkou: *Slam'n Jam, 3D baseball* atd. Samozřejmě, že jediné platformy používané u *BMG* jsou PC, Playstation a Saturn. Jak jsem se již zmínil na začátku, *Electronics Arts* a téměř všechny firmy, které distribuují, na jarním *ECTS* nebyli přítomny, ale ne tak ***Bullfrog***. Jejich *Syndicate Rom* se nenacházela v hlavní hale, ale v nedalekém hotelu Hilton. Bohužel, zakladatel *Bullfrogu* Peter Molyneux právě odjížděl a tak se nám nepodařilo hovořit přímo s tímto prý skromným géniem. Nicméně, veleočekávaný 'negativní' *Dungeon Keeper* vyjde už (!) 7.června tohoto roku. Konverze na Playstation a Saturn bude někdy v listopadu. V září by měly vyjít *Syndicate Wars* - pokračování kyberpunkové akce, vylepšené o mnoho zbraní, měst,

SETTLERS II


ALBION

jednotlivé mise budou komplikovanější, nepřátelé inteligentnější atd. atd. Pravým opakem temných *Syndicate Wars* by měla být strategie *Theme Hospital.* Začínáte s malou vesnickou nemocničkou a postupem doby vyvíjíte léky na nové nemoci a získáváte víc pacientů, což se rovná více peněz. Více peněz znamená více zaměstnanců, více možností pro výzkum. Výzkum znamená opět nové léky a dále viz o dva řádky výše. A to vše ve veselých pastelových barvách.

U malého stánku ***Codemasters*** ovládl monitory *Sampras Extreme Tennis,* který vypadá skoro jako nejhratelnější tenis (zatím) všech dob. Kromě tenisu byl k vidění i *Brian Lara Cricket '96,* který mě zajímá asi jako anglický točený (snad nejhorší v Evropě). ***Core Design*** už snad konečně vyplodili tankovou střílečku

SYNDICATEWARS

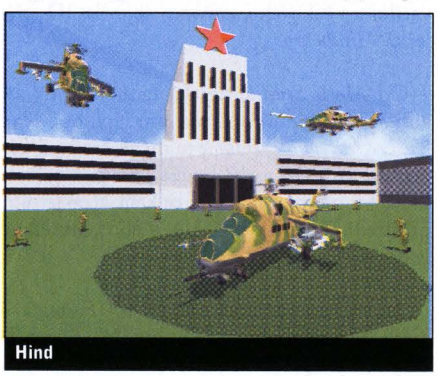
Shellshock (preview viz EX53), dále připravují *Virtual Golf* (stejně jako dalších X firem), 3D střílečku *Blam! Machinehead,* ve které se pohybujete v jakémsi vznášedle a rušíte všechno, co je na dostřel. Na konec roku se chystá mlátička *Ninja* a 3D akční adventura *Tomb Raider.* Všechny tituly jsou pro PC, Playstation a Saturn. U stánku firmy ***Creative Labs*** byl k vidění kromě záplavy různých multimediálních kitů hlavně **3D Blaster** ve verzi pro **PCI.** Na naše otázky, zda se 3D Blaster osvědčí mezi spoustou dalších akcelerátorů, odpovídal zá-

DUNGEONKEEPER

DUNGEONKEEPER

THEMEHOSPITAL

stupce *Creative Labs* velmi optimisticky a asi věděl proč. *CL* mají (resp. budou mít) narozdíl od jiných firem relativně velkou podporu výrobců herního software a také silné vývojové zázemí by mělo zaručit časté upgrade driverů atd. 3D Blaster PCI, který nám byl předveden spolu s hrami *Hi-Octane, Actua Soccer* a *NasCar,* vypadá velmi uspokojivě. Na evropský trh bude karta dodávána od 1. září letošního roku. ***Digital Integration*** kromě konverze jejich poslední hry *Apache Longbow* na Maca chystají úplně nový letecký simulátor *Hind.* Zajímavostí je, že je možno použít v síti i počítače s *Apachem* i s *Hindem* dohromady, a to na PC i na Maca.



Hind

První, co mě praštilo do očí u firmy ***Domark,*** byl plakát na hru *Total Mania.* Její předchozí a často inzerovaný název byl totiž *Total Mayhem,* ale tento název se křížil z názvem hry *Mayhem,* který chystá firma *Mirage.* A protože firma *Mirage* získala licenci na tento název dříve, *Domark* sklopil uši a změnil název. Ano, i takové drby byly k slyšení na *ECTS.* Mimochodem, *Total Mania* je 3D akč-

FLYING CORPSE

TOTAL MANIA

ní střílečka z isometrického pohledu a vyjde asi v květnu. *CrimeWave* je prvním *Domarkovským* titulem na Playstation. V *CrimeWave* ovládáte auto viděné shora a střílíte po všem. co vám na ulicích města budoucnosti překáží. V očekávání je stále *Deathtrap Dungeon,* hra založená na sérii **Fighting Fantasy** od Iana Livingstonea. Tento autor se také přímo podílí na tvorbě tohoto 3D fantasy titulu. *(Domark* také chystá pro Amigy na květen údajně nej-

DEATHTRAP DUNGEON

BATTLEGROUND WATERLOO

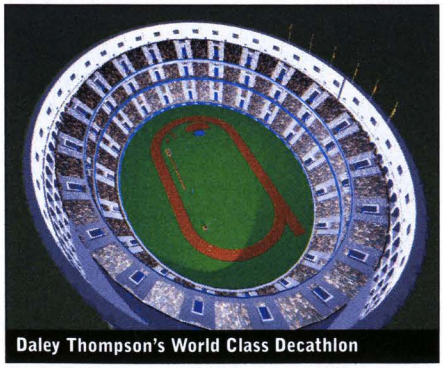
lepší fotbalovou simulaci, i když my dobře víme, že nic lepší než *Sensible Soccery* už nelze stvořit. Hra bude mít název *Total Football.* - Joe).

Při čekání na P.R. managera u firmy ***Empire*** jsem si krátil chvíli hraním *Pro-Pinballu* na Playstationu a rozhovorem s člověkem, který dostává denně maily z celého světa o hi-score v tomto flipperu. Rekord je prý skoro 80 miliard. Plánuje se vydání dalších stolů pro *Pro-Pinball,* takže největší nevýhoda tohoto pinballu by tedy měla být napravena. Kromě jednotlivých her ze série *Battleground* (plánuje se *Waterloo a Shiloh)* se i nadále pracuje na *Brain Dead 13,* což je kartoonovka, obohacená velmi krvavým a černým humorem. Poprvé představenou novinkou byl výplod programátorského týmu *Rowan Software.* Samozřejmě se opět jedná o simulátor letadla z 1. světové války. Zajímavostí je, že pravdivostí geografických i historických dat by měl překonat vše, co tu už bylo.

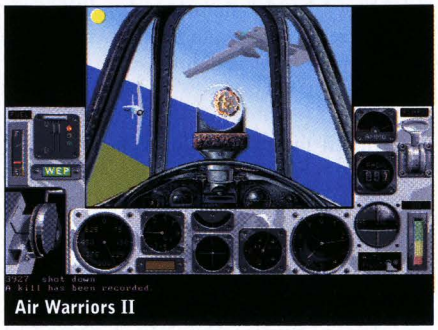
U stánku firmy ***Gremlin*** na každého jistě zapůsobil koutek, tematicky zaměřený na hru *Normality.* Imitace špinavého záchodu, křeslo snad ze smeťáku, grafitti na zdi atd. No prostě interiér a la slum na okraji Rio de Janero. Oficiální uvedení na trh je 26. dubna, takže recenze plné verze hry bude až v příštím čísle. Z *Gremlinovské* série *Actua Sports* jsme vyzkoušeli *Actua Golf,* jak jinak-na Playstation, dále mírně aktualizovaný *Actua Soccer,* nyní pod názvem *Euro '96.* Je jasné, že se *Gremlin* pokusí vydat *Euro '96* už před evropským fotbalovým šampionátem. Koncem června vyjde střílečka *Loaded,* která je nyní k dispozici jen na Playstation, i na Saturna. Ovládáte svého oblíbeného psychopata, kterého vidíte shora a snažíte se rozstřílet

Quake

ostatní mutanty na hadry zbraněmi neskutečného kalibru. Na konec roku se chystá několik her i na PC-CD. Nejzajímavější se nám zdál simulátory futuristických letadel *HardWar* a *Sand Warrior.* Podrobněji o nich budeme samozřejmě informovat v některých z příštích čísel. A navíc je ve vývoji jedna z nejzajímavějších *Doomovek,* která nese jméno *Realms of the Haunting.* U dvoupatrového stánku ***GT Interactive*** hořely ohně (doslova, i když byly umělé) na počest *Quake.* Presentace probíhala asi tak, že několik novinářů přihlíželo a dva týpci z programátorského týmu předváděli co a jak. Rozhovor s programátory probíhal zhruba v tomto duchu: „Hezký, ale kdy to vyjde?". „No, é, my to teďko teda jako spíš hrajeme a zkoušíme a moc novýho netvoříme. Tak asi v červnu. É, vlastně né. Spíš v září". „Bude tam nějaký plavání, skákání, lítání...?". „Kdo ví. No asi tam něco takovýho dáme". Podle mého názoru, kdyby *Quake* vyšel dřív než *Duke,* tak by to určitě byla bomba, ale bojím se, že pokud nepoužijí tvůrci nějaké nikým dosud nepoužité vychytávky, tak *Quake* zapadne do prachu krátkých herních dějin. Jak jste jistě postřehli, *GT* je distributorem *id Softu,* takže vyjdou „pokračování" *Hexenu,* 100% plná verze *Heretica* plus některé konverze starších titulů od *id Softu* na konzole. Kromě toho vyjde 3D isometrickoá akce *Mayhem!* od *Mirage* (viz *Domark* a EX54).

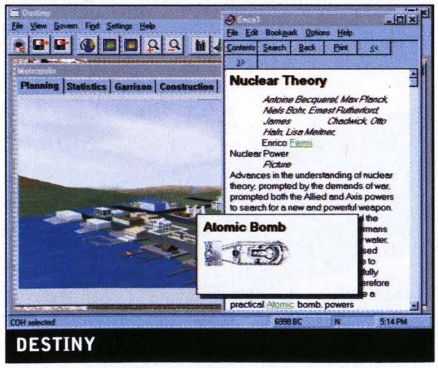


Daley Thompson's World Class Decathlon



Air Warriors II

Jedna z mála firem, vystavujících na ECTS hry na Amigu je ***Guildhall Leisure.*** I nadále chystají vydat několik nových titulů na Amigu, ale po rozhovoru se šéfem *Guildhallu* jsme se dozvěděli, že i přes relativně nízkou cenu a vysoký počet prodaných kopií Amigáckých her, má Amiga zenit definitivně za sebou (to platí pro Anglii, ale sorry Joe). Na *ECTS* mohl člověk vidět mnoho zajímavých lidí (viz *Bullfrog),* ale kromě lidí z branže bylo možné vidět třeba **Daleyho Thompsona.** Proč? Byl při presentaci hry, která nese jeho jméno. Celé jméno: *Daley Thompson's World Class Decathlon.* Jedná se prostě o simulátor desetibojaře a pánové od ***Interactive Magic*** by jistě rádi viděli

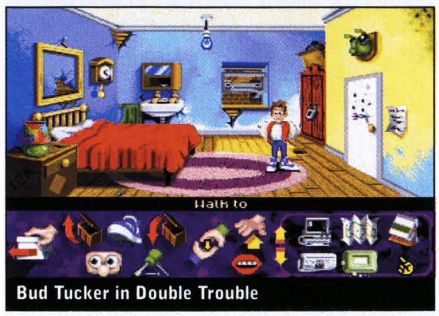


DESTINY

hru na pultech ještě před Olympiádou. Doufám, že nedají přednost komplexnosti před hratelností (chyba, která se objevila třeba u hry *Capitalism).* Se svou troškou do mlýna on-line her by rádi přispěli *IM* leteckým simulátorem *Air Warriors II,* který sice v dnešní době nevypadá zrovna extra, ale když to bude hrát 60 lidí najednou, tak to asi bude docela slušnej nářez. Kromě toho vydává i svojí verzi Civilizace, ale jestli bude lepší nebo alespoň trochu originální se přesvědčíme až v červnu, kdy hra *Destiny* přijde na trh.

Firma ***Interplay*** sice svojí produkci sice nepředvedla, ale jen z toho důvodu, že prý vše bude k vidění na výstavě ***E3,*** která se koná v květnu v Los Angeles. Recenzi na *Descenta 2* od Twyna si můžete přečíst na jiném místě

MindWarp



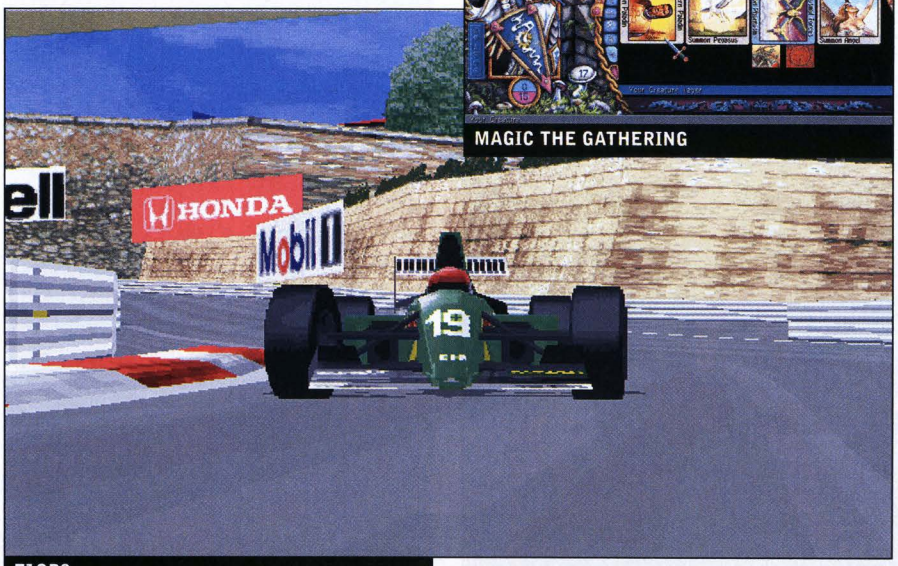
Bud Tucker in Double Trouble

v tomto čísle, ale to, že *Parallax* chystá RPG, která bude využívat engine z *Descenta,* tomu říkám bomba! *Descent to Undermountain* se bude odehrávat ve světě *Forgotten Realms* a to protože *Interplay* má licenci na TSR hry (hádejte, kdo byl vlastníkem před nimi?). Teoreticky vyjde koncem roku. *Dragon Dice* dlouho avizovaná předělávka stejnojmenné stolní hry je už také snad na spadnutí. Na duchařské pohádce S. Spielberga je založena konzolová hra *Casper.* Už v příštím čísle by měla být recenze na strategii *Conquest of the New World* a na *Virtua Snooker,* což by měl být asi nejlepší kulečníkový simulátor, co kdy vyšel. ***Logic 3*** vystavoval jako obvykle množství reprobeden, joypadů, joysticků a podobného nářadíčka. U jejich stánků si bylo možné zahrát *F1GP2* s jejich volantem, zalítat si se simulátorem pomocí těžce chemicky vypadajících joysticků atd. U ***Maxise*** se kromě různých Simů, kompilací jiných Simů a velkého množství vzdělávacího a výukového software objevila 3D střílečka *Mindwarp.*

Od ***Merit Studios*** nečeká žádné bomby asi ani největší optimista, ale pro úplnost: *Bud Tucker in Double Trouble* je ručně kreslená adventura ve VGA a *AR Drivin'* jsou závody aut, které by měly probíhat v celkem atraktivním prostředí švýcarských Alp nebo zasněžené Moskvy.

Microprose opět odložili vydání *Formula 1 Grand Prix 2* na červen (!!) (áááááá! -Roger T. & Joe), ale přesto u jejich patrového stánku

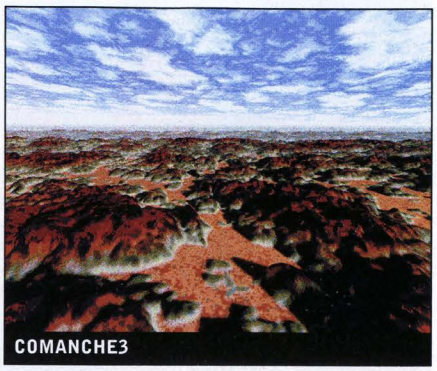
ovládla tato hra téměř všechny monitory (a téměř všechny návštěvníky). Vydání karetního trháku *Magic The Gathering* už se snad také blíží a to i přesto, že hra by měla být přepracována **Sidem Maierem** osobně. Po lehkém zahrání *Track Attack* jsem usoudil, že s tím *Microprose* díru do světa neudělá.



F1GP2

MAGIC THE GATHERING

ARMORED FIST2


COMANCHE3

AZRAEL'S TEAR2

IRON ANGEL2

TUNNELB

Exhibice ***Mindscape*** byla v poměrně rozlehlé místnosti v hotelu Hilton. V květnu snad vyjde dlouho očekávaná RPG adventura *Azrael's Tear.* Se svojí vynikající SVGA grafikou a slibovanou promyšlenou dějovou linkou by mohla uchvátit nejedno hráčské srdce. *Strategic Simulations, Inc.,* kteří pro *Mindscape* vytvořili už hezkou řádku kvalitních her, připravují poslední díl ze své úspěšné série *Generalů* nesoucí jméno *Star General.* Prostředí, ve kterém se bude odehrávat je nabíledni. V září snad vyjde pokračování *Steel Panthers,* prozaicky nazvané *Steel Panthers 2.* Strategie *Fantasy General* bude, k naší lítosti, až v příštím čísle, ale recenzi na akční dungeon *Deathkeep* naleznete na stránkách tohoto výtisku. Kromě toho *Mindscape* chystají pokračování nepříliš úspěšné hry *MegaRace.* Jsem zvědav, jak v záplavě ostatních braků v této oblasti obstojí. Další auta, víceméně tradiční, vyjdou na podzim. Na vzniku hry *Supersonic Racers* se totiž podíleli tvůrci hitu *Micro Machines,* takže téměř jistě můžeme očekávat extrémní hratelnost a kartoonovou grafiku.

Nova Logic opět těží z hvězdných her minulosti. Ve vývoji je *Comanche 3* (toto letí) a *Armored Fist 2* (toto je tank). Myslím, že tyto tituly není třeba nikomu blíže představovat. Zástupci firmy *Nova Logic* ale slibují kompletně přepracovaný engine (Voxel Space 2), který bude použit u obou jejich simulátorů.

V místnosti okupované firmou ***Ocean*** bylo na první pohled vidět, že *Alien Breed 3D II* bude asi jeden z posledních titulů na Amigu od tohoto týmu (pořadové číslo 17), který vlastně vyprodukoval nejvíc špičkových her na tuto platformu. Vydání futuristického leteckého simulátoru *Iron Angel* je opět odloženo. Blíží se nám mistrovství Evropy ve fotbale a i *Ocean* tedy musí přijít s nějakou 'fotbalovou' hrou. Není to sice fotbal jako takový, ale je to alespoň manager, je to *EuroManager '96.* Každý, kdo hrál někdy *Wormse* se samozřejmě dočkal jejich vylepšení (recenze v tomto čísle). Ovce, známé z *Wormsů* se objevují i v další hře, kterou je *World Rally Fever.* Hra se tváří velmi hratelně a ovce se tedy dají pouze přejíždět autem. Je znát, že hoši od *Oceanů* mají pro ovce jakousi slabůstku. Někdo má rád holky, někdo zase ovce. Další relativně hratelnou hrou se jeví *Tunnel B1,* což je akční simulátor vznášedla (nebocotokrucije). Abych nezapomněl, stejně jako každá firma, tak i *Ocean* má svůj flipper. Ten *Oceanovský* se jmenuje *True Pinball* a je to vlastně úplně obyčejný téměř - *3D pinball* na Playstationa a Saturn. (Je to vlastně 3D verze *Pinball Illusions* od ***Digital Illusions*** pro high-end konzole. -Joe)

Poměrně malá a neznámá firma ***OTM*** vydá v květnu nebo červnu na Amigu *Atrophy* (preview viz EX53). Začátkem května vyjde na PC střílečka *Piranha,* která vypadá asi jako *Star Dust* v novém kabátě. Schůzka s managerem *OTM* proběhla na baru, takže jsem bohužel neměl možnost si tyto pařby zahrát. *(OTM* s Amigami pravděpodobně ještě nějakou dobu vydrží, neboť má svou vydavatelskou soupisku naplněnu až do letošních Vánoc. Mezi mnoha slibnými tituly září i tři hry od ***Fabia Bizzettiho:*** *Virtual Karting Deluxe* s novými tratěmi, *Virtual Rally* a *Starfighter* - další z nespočetných hvězdno-válečných ság ála *Epic.* -Joe) ***Phillips Media*** ve svém všemožným svinstvem oplácaným stánku předváděli vcelku velké množství herních titulů. Otázkou zůstává, jaké nové hry od *Phillipse* budou. Už v květnu by

měla vyjít adventura *Secret Mission.* V této 'špionské novele' by měla být nastíněna atmosfosféra diplomatických a jiných kruhů v 50. letech. Na scénáři k této hře se mimo jiné podílel i Raymond Chandler a Graham Greene.

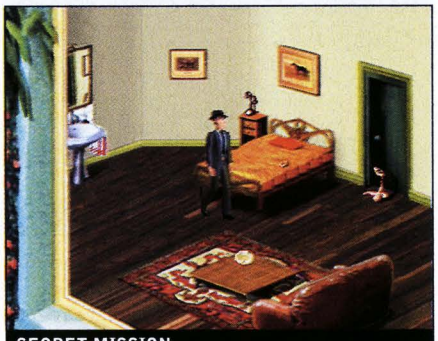
WORLD RALLY FEVER

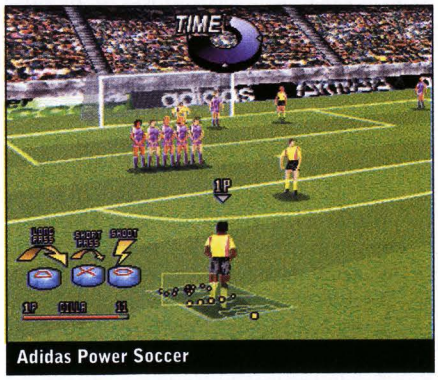
Down In The Dumps

Zhruba ve stejné době vyjde interaktivní krimi-film s názvem *The Dame Was Loaded.* Od francouzských tvůrců *Haiku Studio* nám koncem roku adventura s krásně renderovanou grafikou, ale bohužel s poněkud infantilním námětem. Zajímavým projektem je *Virtual Nightclub,* ve kterém si budete moci zajamovat např. se Stereo MC's, navštívit podniky v různých časových rovinách atd. Předpokládá se, že provedení hry bude stejná psychadelie jako *Burn Cycle.*

Na presentaci firmy ***Psygnosis*** jsem se bohužel nemohl dostavit, ale to samozřejmě nemění nic na tom, že alespoň některé z jejich titulů stojí za zmínku. Největším trhákem bude asi *Adidas Power Soccer* na (ehm, přirozeně) Playstation. Při rychlosti, jakou Playstation dosahuje při vykreslování polygonů by to asi měla být opravdu bomba. Hra *Deadline* je point'n click adventura s protiteroristickou tematikou a spoustou akce. Na adventku *Chronicles of the Sword* je recenze v tomto čísle. Velkou neznámou je *Sentient,* RPG s nějakým revolučním ovládáním a interakcí.

Americká firma **SCI** *(Sales Curve Interactive)* vydala na 2 CD adventuru *Kingdom O'Magic,* která by měla i hard-core pařanům vystačit na dlouhou dobu. V současné době vychází i *Gender Wars* (preview viz EX53). Úplnou novinkou je doomovina ze série *SCI-Fi XS,* ve které by měla být dosud neviděná paleta zbraní, ale otázkou zůstává jestli bude něčím odlišná od ostatních doomovek (a že se jich chystá požehnaně).GENDER WARS.PCX


SECRET MISSION



Adidas Power Soccer

Reakce na poslední hry firmy ***Sierra*** jsou přinejmenším rozporuplné. Jedním z nejočekávanějších titulů je *Earthsiege 2,* kybermaso, na které si recenzi přečtete recenzi v příštím čísle, stejně jako na simulátor ponorky *Fast Attack.* I v tomto čísle najdete několik recenzí na několik her od Sierry, ovšem jejich kvalita (nebo originalita?) jaksi pokulhává. Bombou, ne nepodobnou *Gabriel Knight II* je adventura s detektivní zápletkou *Urban Runner.* PR Manager od *Sierry* nám dosud nesdělil na kolik CD bude hra dodána na trh, ale očekávaný rozsah je zhruba 4 až 7 CD. Dalšími produkty bude strategie *The Rise and Rule of the Ancient*

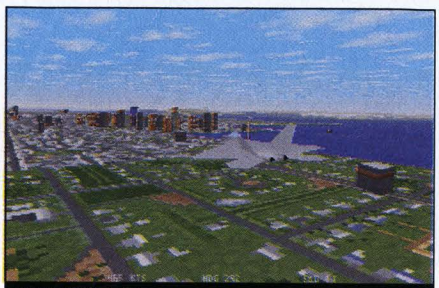
DEADLINE

SENTIENT

Empires, což je další konkurence (nebo kopie?) pro tolik opěvovanou *Civilizaci 2.* V plánu je i pokračování veleslavného *Larryho,* tentokrát už s pořadovým číslem 7. Tvůrce hry, *Al Lowe,* prohlásil, že se rozhodně nebude jednat o interaktivní film, jak je u Sierry v poslední době zvykem a označil design hry jako photo-surrealistic. Co si pod tímto pojmem můžeme představit, se dozvíme až někdy kolem Vánoc. *Sierra* si nevzala poučení z propadáku *Shivers* a chystá zplodit *Shivers 2* (bože, bože). Oblíbeným tématem jsou víceméně povedené strategie z doby Občanské války. Od Sierry nese hrdý název *Robert E. Lee: Civil War General.*

V ***Ubi Softu*** chystají do Vánoc vydat pokračování veleúspěšného *Raymana* a kromě toho připravili na tak nevelkou firmu nezvykle velké množství výukového (viz učebnice pro začínající Jimy Hendrixe v tomto čísle) a pro-děti software. V hotelu Hilton Olympia sídlili také ***U. S. Gold.*** Samozřejmě, že *'Duke Nukem 3D rulez'.* Podle slov jejich PR managera a také podle článků v anglickém odborném tisku měl *US Gold* velké problémy s tím, že mnoho magazínů použilo shareware verzi na svých Cover-CD, a to i přesto, že tato verze se normálně prodávala v obchodech a *US Gold* šíření *Dukea* touto cestou zakázal. Například renomovaný magazín **CD-ROM games** byl kvůli přítomnosti *Dukea* na jejich CD stažen z obchodů!!! Chystá se pokračování *Witchavenu* a podle nám předvedené ukázky by měl nový engine zajistit mnohem jemnější textury než

VIRTUAL NIGHTCLUB

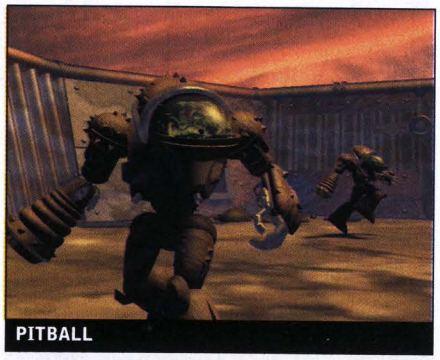


JET FIGHTER3

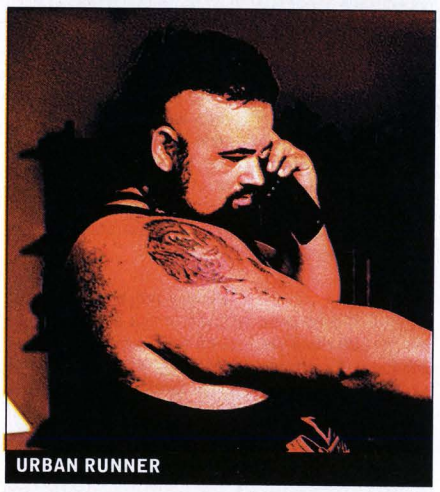
OLYMPIC SOCCER

EARTHSIEGE2

Z



PITBALL



URBAN RUNNER

GENDER WARS

jak tomu bylo u *Witchavenu 1.* Letecký simulátor *JetFighter III* vypadá podle screenshotů velmi slušně, ale bohužel jsem neměl možnost si hru vyzkoušet na vlastní kůži. Krásně ručně kreslená adventura *Orion Burger* by v sobě měla obsahovat vychytávku, která zajistí dobrou a dlouhou zábavu ostříleným borcům, ale i naprostým začátečníkům, kterým stálý hint doprovod zajistí úspěšné a bezbolestné dohrání. Při příležitosti Olympiády chystají *US Gold* vydat *Olympic Soccer* a *Olympic Games.* Na těchto hrách se podíleli pánové ze *Sillicon Dreams,* takže grafická stránka věci je víc než jasná. Tyto hry potěší majitele PC, Playstationa, Saturna, ale i 3DO, kteréžto na *ECTS* nebylo zrovna masově presentováno. Škoda.

Tvůrce hry *Congo,* forma ***Viacom*** vydala, vydává a bude vydávat velké množství titulů, nesoucích jméno *Star Trek.* Bohužel nejsem žádný trekkie, takže na podrobnější popis si budete muset přečíst asi od někoho jiného (třeba od Lewise :-). V roli světoznámého soukromého detektiva se ocitnete v kreslené adventuře *Philip Marlowe: Private Eye.* Pouťouchlé žertíky dvojice pitomců *Beavise* a *Buttheda* budete moci posoudit v příštím čísle v recenzi od KaTa. Donekonečna odkládaná strategie Z od ***Warner Interactive*** by měla vyjít snad až ve třetím qartále. Rozhovor s jedním z tvůrců *„Z"* od *BitMap Brothers* se objeví v některém z příštích čísel Excaliburu. V příštím čísle se snad objeví recenze na *T-Mek,* po *Mechwarriorovi* a *Earthsiege* další robotí masakr. Mlátička kovových mutantů *Pitball* sice bude vydaná jen na Plystation, ale podle toho, jak vypadá, tak to asi bude jedna z nejlepších her na Playstation vůbec. Amigáci se konečně dočkají v červenci *Chaos Engine II.* (Nevím však, jestli se máme na co těšit. Podle očitých svědků je zpracování *Chaos Engine 2* „poněkud divný" a hra je „krapánek nehratelná". Náladu by nám mělo vylepšit další pokračování *SWOSu* vydané pro *Euro '96. SWOS* běžel na třetí předváděcí Amize. -Joe) *Safe Cracker* je špionážní adventura, založená na QuickTime VR, takže to asi bude pastva pro oči a pěknej záhul pro vaše PC nebo Macy. *International Moto-X* vypadá tak špatně, že se o něm snad už nikdy v Excalibru nezmíníme. Zajímavým produktem pro psychadeliky bude *Organic Art,* program pro tvorbu speciálních halucinogenních a hypnotizujících (a Buddha ví, jakých ještě) 3D obrázků. Na tomto programu se podílel William Latham, který vytvořil videoklipy pro The Shamen. Dnes máme uzávěrku, takže uklízím štosy prospektů a press releasů a CD a disket a jsem rád, že mám tento informacemi těžce nabitý článek (doufám;-) za sebou. Pokud máte nějaké připomínky nebo poznámky, nestyďte se. Feedback všeho druhu jedině uvítám. Abych nezapomněl, na podzimní *ECTS* už ani *Virgin* ani *EOA* (ani Excalibur) nebudou chybět. **—Amph**

hardware

Real Magic Maxima

SVATOPLUK ŠVEC

NĚKTERÉ POJMY:

MPEG - Tato komprese (Moving Picture Experts Group) byla vytvořena pro přehrávání video a audio sekvencí, čili pro přehrávání digitálního videa. Je založena na JPEG kompresi (diskrétní cosinová transformace) tak, aby uměla přehrávat data z disků o přenosové rychlosti 150 kB/s a přitom zajistit frekvenci 30 snímků/s v NTSC a 25 snímků/s v PAL normě při opravdových barvách (true color, 16 mil. barev).

MCI - Jedná se o Media Control Interface, rozhraní navržené pro Windows, kde lze pak pomocí jednoduchých povelů přehrát jakýkoli multimediální soubor, pokud je pro něj ve Windows nainstalován jeho přehrávač, a to jako MCI zařízení. Standardně je ve Windows např. ovladač pro Video for Windows - AVI animace, součástí zvukových karet bývají MCI přehrávače pro WAV, MUS a MID soubory a pro digitální audio CD disky, no a součástí *Maximy* je právě přehrávač pro MPEGy, Video CD a CD-i disky.

VIDEO CD, CD-I - Normy pro digitální video, v současné době je na světovém trhu k dostání asi kolem 10 000 titulů všech žánrů od Jamese Bonda, Terminátora až po hambárny. Má svoje výhody : materiál se přehráváním neopotřebuje (pokud vám CD nepoškrabe kočka), mělo by být i cenově dostupnější a konečně - je snadnější minimalizovat okno přehrávače ve Windows, než vysvětlovat rodičům, že se ta kazeta dostala do videa čirou náhodou.

platforma: PC-CD

minimum: 386DX/25, 2 MB na HDD, 16 bitový ISA slot, 4 až 8 MB RAM (pro Windows 95), CD-ROM který umí XA a který umí číst video CD a CD-i disky

testováno na: 486DX4/120, 24 MB RAM, 6x CD-ROM, ATI VESA 2 MB

typ: karta pro přehrávání MPEG videa

výrobce: Sigma Designs, Inc., Fremont, California, USA
http://www.realmagic.com

zapůjčil: GIOSYS s r.o.
(tel: 792 92 90, 792 40 82)

HARDWAROVÁ STRÁNKA. *Maxima* je karta, určená k dekompresi video sekvencí, kompresovaných metodou MPEG, a to verzí 1 podle normy ISO 11172. Dokáže přehrávat video v opravdových barvách až do rozlišení 1280x1024, 75 Hz neprokládaně. Zvukovou stopu přehrává jako 16 bit stereo při frekvenci 44 kHz.

Vkládá se do 16 bitového ISA slotu, zavádí do sebe signál z video karty, ke kterému přidává vlastní signál, takže můžete přehrávat barevné video i při 16 barevných Windows.

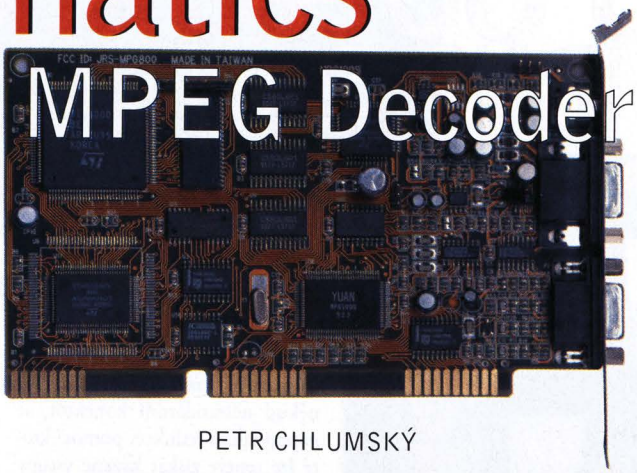
SOFTWAROVÁ STRÁNKA. K *Maximě* je dodáván přehrávač pod DOS a Windows, kde vytvoří MCI zařízení. Jak přehrávač pod DOSem, tak pod Windows pracoval spolehlivě, problémy nastaly až pod Windows 95. Ovladače pro Windows 95 (jiná verze než ze srpna zatím není) totiž nepodporují CD-i normu (White Book). Na druhou stranu DOSové ovladače pod Windows 95 nechodí při časově náročných přenosech zrovna tak, jak by měly, čili si pod Windows 95 nic nepřehrajete, pouze se asi tak na minutu rozblikají LED diody CD-ROM mechaniky a pevného disku a toť vše. V případě, že vlastníte jednu ze zmiňovaných mechanik by mohl být problém ještě v tom, že máte na jednom IDE kanále současně CD-ROM a pevný disk. Já jsem měl docela štěstí, protože jsem zkusil připojit CD-ROM mechaniku přes IDE konektor Gravise PnP a kupodivu - Windows 95 si jí samy našly a bylo po problémech.

NA ZAVĚR SROVNÁNÍ SE SOFTWAROVÝMI PŘEHRÁVAČI. Jako vlastník grafické karty ATI Graphic Xpression mám pod Windows 95 nainstalován ovladač pro tuto kartu přímo od ATI (jedna z mála firem, které se starají o své uživatele i po koupi jejich výrobku) a navíc ještě ATI přehrávač MPEG a CD-i. Moje DX4/120 s ATI přehrávalo podle mého subjektivního dojmu video při standardním nastavení přibližně třetinovou rychlostí, po vypnutí zvuku a přepnutí do odstínů šedi poloviční rychlostí. Zkusil jsem ještě přehrát to samé video na stroji s motherboardem Intel Atlantis (ten má v sobě ATI katru integrovanou) a procesorem Pentium na 100MHz, no a světe div se, výsledkem byl naprosto plynulý, netrhaný obraz, dovolil bych si dokonce tvrdit, že byl o něco lepší, a to díky funkcím pro podporu videa, které karty s čipy typu Mach64 nebo S3 mají. Pokud tedy máte stroj srovnatelných parametrů, nemusíte si s *Maximou* nebo podobnou kartou vůbec dělat starosti. Na druhou stranu byste za něj zaplatili asi tak pětkrát tolik. Pokud máte něco menšího, než Pentium a chcete si video přehrávat, je pro vás *Maxima* rozumné řešení.

VERDIKT. Kdyby *Maxima* stála kolem 4 000 Kč, nebylo by co řešit, takhle je předurčena spíše jen pro trhy vyspělejších zemí, příznivce digitálního videa nebo pro ty, kteří nechtějí (a nemají na) Pentium a přesto by se na digitální video rádi koukli. **—WotaN**

Mediamatics

MPEG Decoder



platforma:	PC-CD
minimum:	486DX/33, 4 MB RAM, ds CD
testovano na:	486DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS, SB16
typ:	karta pro přehrávání MPEG videa
zapůjčil:	GIOSYS s r.o. (tel: 792 92 90, 792 40 82)

PETR CHLUMSKÝ

PODPOROVANÉ FORMÁTY. Podporuje následující video formáty - CD-I, Video CD, Karaoke a MPEG. Při testování jsem měl k dispozici pouze filmy v posledních dvou jmenovaných formátech. S filmy ve formátu Karaoke problém příliš nebyl, ale zato u MPEGů to bylo horší. Tato karta totiž podporuje pouze normu MPEG I, takže z videozáznamu ve formátu MPEG II, budete slyšet pouze zvuk. Bohužel v současné době drtivá většina filmů používá právě normu MPEG II.

JAK TO FUNGUJE. MPEG dekodér je propojen s videokartou přes její výstup na monitor. Monitor se pak přepojí přímo do vlastního MPEG dekodéru. Tento systém má tu výhodu, že vlastní MPEG dekodér je v podstatě nezávislý na vaší video kartě. V praxi to znamená, že video uvidíte na obrazovce v True Colorech i v případě, že vaše videokarta tolik barev ani neumí zobrazit.

Zvukový výstup MPEG Dekodéru pak můžete připojí přímo na zesilovač nebo přes vstup Line In do vaší zvukové karty.

TECHNICKÁ SPECIFIKACE. Mediamatics MPEG Decoder je schopen pracovat v rozlišeních až do 1024x768 v True Colorech (16,7 mil. barev). Zvuk pak přehrává klasickém CD rozlišení 16 bitů, stereo, 44kHz. V této zvukové i obrazové kvalitě dokáže jak pod DOSem tak pod Windows 95 přehrávat opravdu kvalitní video v 25-30 snímků za sekundu.

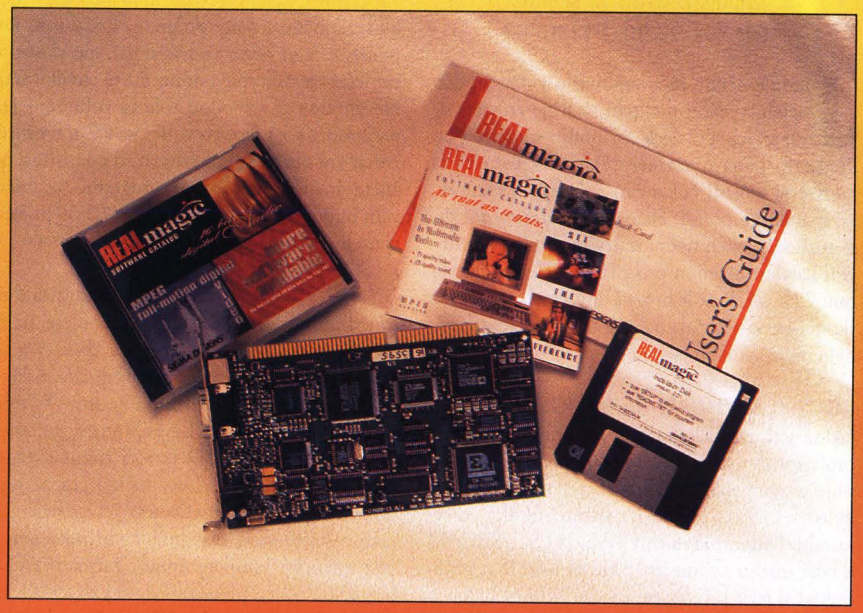
DODÁVANÝ SOFTWARE. Spolu s kartou se samozřejmě dodávají jedna MCI drivery do Windows a přehrávače do Windows a do DOSu. Od driverů se očekává že budou řídit a od přehrávačů se čeká, že budou přehrávat. Obě tato očekávání dodávaný software bezchybně splňuje.

VERDIKT. Z testovaných MPEG dekodérů je Mediamatics MPEG Decoder nejlevnější, a přitom v technické kvalitě přehrávaných filmů nikterak nezůstával pozadu za dražšími konkurenty. Jeho jedinou, ale za to vážnou nevýhodou je, že nepodporuje dnes velmi rozšířenou normu MPEG II. **—Genagen**

GIOSYS multimedia

REALmagic™

SIGMA DESIGNS®



...kvalitní MPEG dekodér
- „Full screen, full motion" digitální video
- nevyžaduje „Feature connector"
- nevyžaduje hardwarové nastavení
- pracuje až do rozlišení 1280x1024
- 3 Video CD tituly

...distribuce MPEG titulů
- kreslené pohádky
- dokumentární pořady
- umění a hudba
- celovečerní filmy
- erotické filmy

...distribuce CD-ROM titulů
- hry pro nejmenší
- dobrodružné hry
- vzdělávací tituly
- přírodopisné tituly
- erotické hry

GIOSYS multimedia s.r.o, Hráského 2231, Praha 4 148 00, tel./fax: 02/79 50 551, 79 35 220

FPS 60+ MPEG Extension

PETR SLOVÁČEK

Menší studio v tak malé krabici?

platforma: PC-CD

doporučeno: PC 486DX2/66, 8 MB RAM, 3xCD, Windows 95

minimum: PC 386SX, 4 MB RAM, Windows 3.1

testováno na: PC 486DX4/100, 8 MB RAM, ts CD

tvůrce: Fast Multimedia AG

typ: karta pro přehrávání MPEG videa

zapůjčil: GIOSYS s. s r.o. (tel: 792 92 90, 792 40 82)

Jakmile někdo začne mluvit o videu a počítačích, většinu majitelů těch ne zrovna nadupaných PC-éček asi polije studený pot. Představa okna o rozměrech něco kolem třista na dvěstě s osmi cukavými snímky za sekundu asi málokoho potěší. Firma *Fast Multimedia AG* se rozhodla jejich noční můry rozehnat svou novou kartou, určenou pro práci s videem, nazvanou *FPS 60*. Zda-li hrozné sny všech PC-čkářů skončí nebo naopak nabudou větších rozměrů, bylo mým úkolem zjistit.

CO TO TEDY UMÍ? Karta *FPS 60* je určena, jak se její výrobci skromně zmiňují, pro téměř profesionální práci s videem na počítači. Umožňuje zaznamenávat, editovat a po té přehrávat video sekvence, klidně i s třiceti snímky za sekundu. Podporuje normy PAL, NTSC, SECAM a také trochu výjimečná zařízení S-VHS a Hi-8. Pokud si ještě přikoupíte modul MPEG Extension, budete moct navíc přehrávat video ve formátu MPEG a tedy také Video CD. Teprve s tímto modulem se *FPS 60* stává plnohodnotným zařízením pro práci s videem a vy se ní můžete stát jedním z filmových střihačů. Bohužel ale díky mnoha chybám zatím pouze amatérským.

JAK TO VYPADÁ? Konektory na zadní straně *FPS 60* asi u nikoho nevzbudí dojem, že to, co drží v ruce, je zařízení, určené k editaci videa. K jednomu z nich se připojuje výstup video karty a na druhý, poněkud nestandardní konektor, se napojí jakási redukce, pomocí které lze teprve získat kýžené vstupy a výstupy. A to hned několik. Nejdůležitější je asi video vstup a tak má *FPS 60* hned dva. Dále je také zařazen video výstup, určený pro připojení externího monitorovacího zařízení či videa a audio výstup, který je potřeba hlavně při přehrávání Video CD a těch lepších ozvučených souborů ve formátu MPEG. Audio vstup na kartě bohužel není zařazen, takže pokud chcete zaznamenávat ozvučené video musíte vlastnit zvukovou kartu, do které požadovaný zvuk zapojíte. Jak jste si mohli z mého popisu všimnout, *FPS 60* se připojuje až za video kartu, takže vše co pouští ven se vlastně zobrazuje do jakéhosi okna na obrazovce. O tom, že to je skutečně tak, vás nenechá ani chvíli na pochybách, protože na příklad pokud ukončíte nějaký program, který tuto kartu používá, jeho okno rychle zmizí, ale vlastní obraz ještě na svém původním místě chvilku setrvá. Nevýhodou či výhodou tohoto zobrazení je, že není možno z toho, co vidíte na svém monitoru, získat ani obrázek. Pokud se o to pokusíte a použijete některý z capture programů, odměnou vám bude to, co se pod oknem *FPS 60* právě nacházelo. A to asi nebude to, co vás zajímalo.

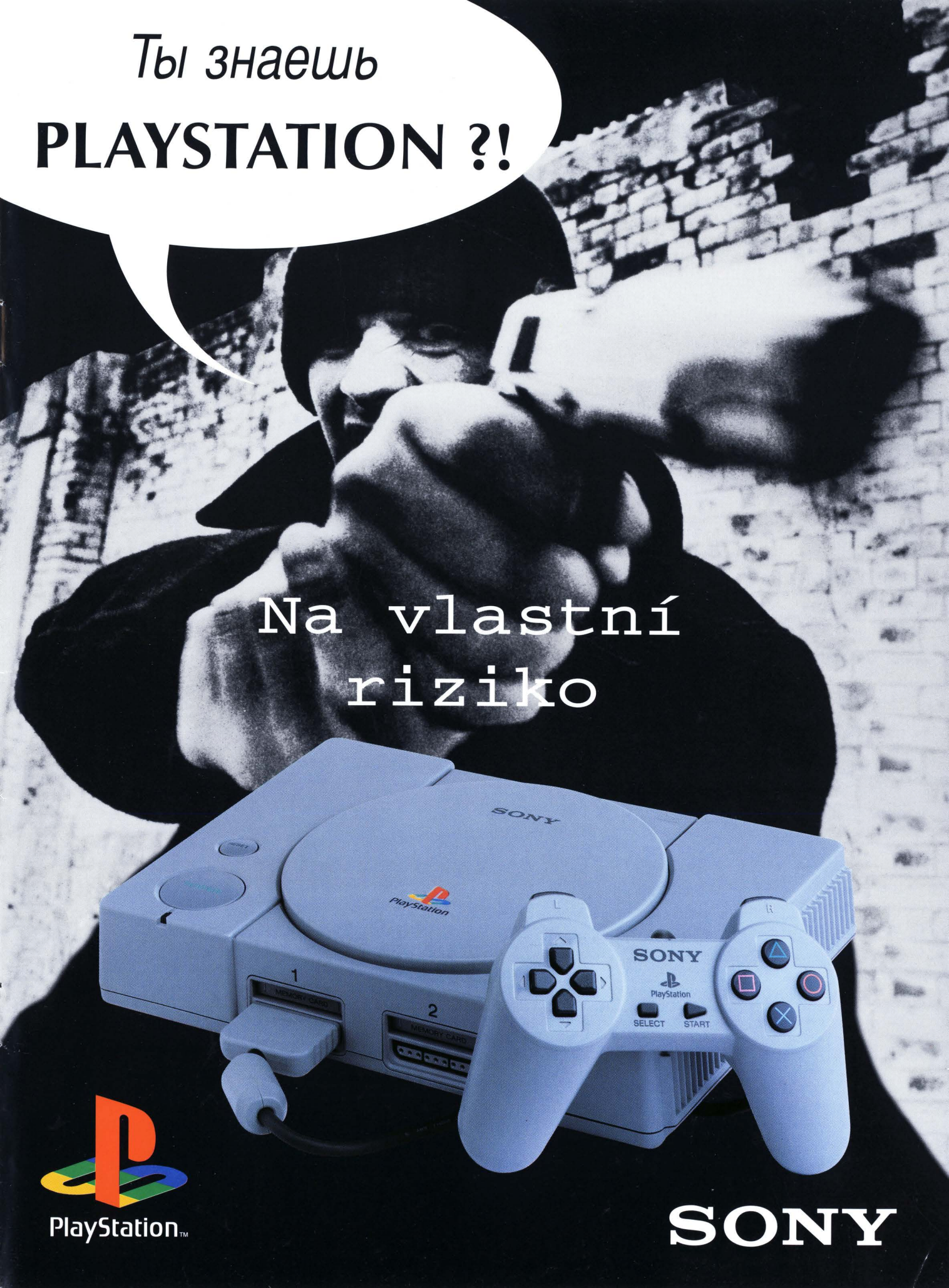
CO S TÍM DOSTANU? Jelikož hardware není to jediné, co k editaci videa potřebujete, najdete v dodávaném balíku také nějaké diskety a CD-čka obsahující nějaký ten software. Na disketách se nachází drivery pro celou rodinu Windows a také program Movie Line Capture, určený pro záznam videa. Na CD oproti tomu dostanete Adobe Premiere 4.0 Lite, se kterým se teprve můžete dostat do světa skutečných střihačů. Zde také můžete svou zaznamenanou sekvenci převést z trochu podivné úpravy formátu AVI, do běžného AVI či, pokud si to přejete, do formátu MOV. Dostanete také XING Encoder, který umožňuje převod vašeho záznamu ještě do formátu MPEG. Jak vidíte standardní formáty jsou podporovány téměř všechny, takže nemusíte mít strach, že by si vaše výtvory nikdo nemohl prohlédnout. Ale pro vás to bude asi znamenat spoustu práce. Dále ještě se v balíku dodává Video CD Crash Impact II, zabývající se poměrně dopodrobna různými bouračkami a karamboly v různých druzích sportů. Tedy těch na kolech.

JAK SE TÍM VLASTNĚ PRACUJE? I když to vypadá podle vybavení, že se musí zkrátka jednat o skvělý výrobek, skutečnost je trochu jiná. Hned na první problémy narazíte při snaze o „nasetupování" *FPS 60*. Ono to sice skoro vždycky vypadá, že už se vám to povedlo, ale jak posléze zjistíte, byl to omyl. K situacím, kdy přes obraz otevřete okno a on se vám přes něj promítá na určitých místech klidně dále, dochází téměř pořád. A to se ani nezmiňuji, co se stane po té, co toto okno zavřete. Darmo mluvit. Ale na druhou stranu se záznamem či přehráváním videa nebyly žádné problémy a vše probíhalo celkem v klidu.

TAK JE TO NA VIDEO NEBO NA VAŘENÍ KAFE? I když jsem se původně o vlastní instalaci karty do počítače nechtěl zmiňovat (mimochodem už se vám někdy stalo, že by nějaká karta šla do slotu vašeho počítače lehce?), tak to prostě musím říct. Dvě věci s ní spojené mě u *FPS 60* zarazily. Překvapení první mě zastihlo po té, co jsem se asi po hodinovém provozu karty dotkl. I když to asi zní divně, málem jsem se spálil. Byla tak rozžhavená, až jsem se divil, že se neroztekla po celém počítači. Skutečně nechápu, jak při tak vysoké teplotě, dokáže ještě celkem slušně pracovat. No, i když té práce se týká mé druhé překvapení. I když jsem se opravdu snažil, nepodařilo se mi zaznamenat ani byte videa, dokud jsem nevydal *Gravise*. Prostě si to s ním nerozumí. Sice video přehrává, ale nezaznamenává. A to je asi trochu chyba, když ho vlastní nejméně něco kolem dvaceti procent hudbychtivých počítačových nadšenců. Mimochodem také jestli vlastníte něco jako DX4/120 PCI tak na tuto kartu asi můžete zapomenout, jelikož na této konfiguraci se software pro *FPS 60* nejen nepodařilo nainstalovat, ale navíc to dokonale zlikvidovalo již jednou zmiňovanou rodinku Windows (tedy 3.11 a 95). Zajímavé...

A MÁM SI TO TEDY KOUPIT? Tak na tuhle otázku si budete muset asi každý odpovědět sám. Nemám odvahu vám *FPS 60* doporučit, ale ani nedoporučit. Je to zkrátka strašně rozporuplné zařízení. Jestli si chcete pouze přehrávat Video CD, CD-i či MPEG, kupte si nějakou MPEG kartu. Ale jestli si chcete s videem trochu pohrát, tak je pro vás *FPS 60* to pravé. Ale přijde mi to jako trochu drahá zábava.

—Twyn


Ты знаешь
PLAYSTATION ?!
Na vlastní riziko
SONY
PlayStation
SONY
PlayStation
SELECT
START
1
2
PlayStation™
SONY

LIBRA ELECTRONICS s.r.o.
Chelčického 13A
370 01 Č. Budějovice
tel./fax: 038 / 7311 742 - 5

Na Vinobraní 55/1792
106 00 Praha 10
tel.: 02 / 769 412 - 3
fax: 02 / 769 410
ProCA s.r.o.

NABÍZÍME POČÍTAČE BRAVE® A LIBRA®:

Například:

256 KB Burst cache, VGA 1 MB PCI, FD 3.5", HD 540 MB, myš, MINI TOWER, CS/US kl., 14" barevný monitor s MPR II - Non Interlace

486 DX4 - 100 MHz / PCI / 4 MB RAM	21.550,-
486 DX5 - 133 MHz / PCI / 4 MB RAM	22.200,-
PENTIUM - 75 MHz / PCI / 8 MB RAM	25.950,-
PENTIUM - 100 MHz / PCI / 8 MB RAM	27.550,-
PENTIUM - 150 MHz / PCI / 16 MB RAM	38.250,-

PC MAGAZINE CZECH EDITION EDITORS' CHOICE
červenec '95
listopad '95

CHIP České vydání Tip
březen '94
září '95

Microsoft® QUALIFIED DEALER

15" monitor MPR II -Non Int., dig.	+ 3.000,-	CD-ROM Mitsumi FX400	+ 1.600,-
17" monitor MPR II -Non Int., dig.	+ 11.550,-	CD-ROM Mitsumi FX600	+ 2.600,-
HD 850 MB	+ 550,-	zvuková karta 16-bit	+ 1.350,-
HD 1,2 GB	+ 1.650,-	Windows 95	+ 2.900,-

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
V PRAŽSKÝCH PRODEJNÍCH MÍSTECH ZAJIŠŤUJEME LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233, Tel.: 0301/256 80
BOSKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel.: 0501/45 41 03-04
BRNO: ProCA, Purkyňova 99, Tel.: 05/411 221 72-6
BRNO: PROŠEK elektrosystémy a.s., Ponávka 2, Tel.: 05/57 19 96
BRNO: ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel.: 05/422 104 87
BRNO: ProCad, Hudcova 78, Tel.: 05/415 133 45
BŘECLAV: ProCA, Husova 3, Tel.: 0627/241 10
ČESKÉ BUDĚJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel.: 038/731 17 42-45
DĚČÍN: DeCe Computers, Žerotínova 378, Tel.: 0412/221 13
FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel.: 0656/5/64 41
FRÝDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel.: 0658/369 97
HAVÍŘOV: NOW, Kosmonautů 12, Tel.: 069/64 10 760, 64 12 890
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel.: 049/306 80
HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA Electronics, Machkova 587, Tel.: 049/67 23 51
JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel.: 0428/206 60
JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masaryka 12, Tel.: 066/206 23
KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel.: 017/496 11-12
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel.: 0327/48 37
LIBEREC: ProCA, Široká 32, Tel.: 048/259 58
LITOMĚŘICE: SNELL, Pekařská 1, Tel.: 0416/63 84
LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel.: 0395/39 08
OPAVA: ProCA, Náměstí Republiky 11, (OD Breda), Tel.: 0653/21 26 20, linka: 427
OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel.: 069/23 27 25
OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel.: 069/611 61 24
OSTRAVA: ProCA, Sokolská 39, Tel.: 069/21 22 65
OSTRAVA: VISTA-TCO, Dvořákova 26, Tel.: 069/22 38 43
OSTRAVA-PORUBA: GS Data servis, Slavíkova 1744, Tel.: 069/691 41 01
PARDUBICE: BECO, Jindřišská 2038, Tel.: 040/621 00 49
PLZEŇ: LIBRA HQ, Zbrojnická 6, Tel.: 019/722 62 33
PRAHA 1: ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel.: 02/242 195 81
PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel.: 02/53 89 02
PRAHA 10: ProCA, Na Vinobraní 1792/55, Tel.: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 38, Tel.: 02/781 71 85
PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel.: 02/786 91 83
PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel.: 02/782 26 31
PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel.: 0641/20 19 15-17
SLANÝ: GOLEM, Velvarská 136, Tel.: 0314/52 09 36
TEPLICE: CBS, Dubská 2404, Tel.: 0417/455 65
TIŠNOV: ProCA, Brněnská 262, Tel.: 0504/726
TURNOV: 2EL, Bezručova 788, Tel.: 0436/218 89
ZÁBŘEH: ProCA, Postřelmovská 1B, Tel.: 0648/881 27
ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel.: 067/60 12 29

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM